1.2.2 构思人物造型

当我们拿笔画画的时候，在脑海里要有一个人物角色的大致形态。在画一个美少女角色之前，我们可以构思一下人物的造型是怎样的，不妨先设计人物的造型。

开始设计的是一个中长发的女生，看上去太普通，有些严肃，不是想要的类型。

试着把头发变成俏丽的短发，五官也变得更可爱了，但是感觉还是不够阳光可爱。

尝试了多种设计后，决定把人物设计成扎着双马尾辫的小萝莉。

胸部丰满

动作小，显得文静

体型和身高也可以做出一些设定，上图的人物显得有些拘谨，身材也太高挑，不能表现出萝莉的感觉。

胸部扁平

动作大，显得活泼

经过思考后，决定把人物设计得娇小可爱一些，动作也较活泼一些。身高在5.5头身左右，适合塑造阳光萝莉。

两个圆球，设计简单，适合年龄较小的人物

头上的发圈可以用两个圆球装饰，有一种简单可爱的感觉。

人物可以搭配水手服，表现出学生清纯的感觉。

超短的百褶裙可以体现出小萝莉充满活力的一面。

1.2.3 绘制过程实例展示

人物的造型设计好后，接下来我们就来看一下怎样画出阳光萝莉的整体造型。画的时候，首先要画出人物的结构和动态，不用一开始就画得很细致，要从整体出发。

❶ 首先用铅笔在纸上画出人物的头部轮廓。因为是萝莉，所以面部要画得圆润一些。

❷ 根据头部的比例，确定上半身的动态，肩膀要画得窄一些。把手臂抬起来，表现活泼的一面。

抬起的膝盖注意要画得圆润

❸ 画出腿部的动态，可以将左腿画成抬起来的样子，这样更能体现出动态感。

❹ 脚可以画得大一些，这样才能让人物看上去站得更稳。

身体呈S形的曲线，这样会显得更有活力

❺ 美少女的整个身体动态及身材结构完成了，身体有一些倾斜，可以让人物看上去更灵巧。

❻ 开始画五官，可以用两条弧线定出眼睛的宽度，眼睛要画得大一些，才能突出萝莉的可爱。

❼ 在两条弧线的基础上，画出双眼的形状，并画出张开的嘴型。可以用黑色铅笔画出。

❽ 把上眼睑加粗一些，这样能让人物看上去更精神、更有活力。

❾ 在眼睛内部画出高光和瞳孔。高光在斜上方的位置，可以画得大一些。

❿ 用排线的方法画出瞳孔的重色，颜色要画得深一些。

⓫ 用排线的方法在眼睛上方画上阴影，但是下方可以留白，再把牙齿画出来。

⑫ 画出五官后，把多余的线条擦去。这样人物的面部更干净一些。

⑬ 接下来画头发，可以在额头上画出发际线的位置。

⑭ 画出头发的厚度，表现出萝莉的头发非常蓬松。可以把头发设计成扎起来的样子，突出俏皮、可爱的样子。

⑮ 用铅笔描线，把前刘海画出来，扎起来的辫子可以向两边飞出，表现出动感与飘逸的感觉。

⑯ 给人物添加衣服，把衣领设计成水手服的大翻领，并系上蝴蝶结。

⑰ 袖子的长度会盖过手，注意用圆弧线画出袖口。

⑱ 画出水手服下摆被风吹起的样子，会形成重叠。

⑲ 画出裙子的折痕，因为这里设计的是百褶裙，所以不用画得太整齐。要表现出飘起来的感觉。

⑳ 沿着水手服的领子边缘画出条形边，表现水手服的样式。

㉑ 在袖子的边缘也会有条形的纹理，条形边的位置在中间。

㉒ 添加背包，表现人物还是中学生的样子。

在弯曲的地方多画些横向的皱褶

㉓ 给裙子画出每一条折痕的边，线条不要画成直的，因为裙子是飘起来的样子。

袜子上的纹路要根据腿的结构画出，因为腿抬起产生弯曲的感觉，所以条纹也会变得较宽

㉔ 最后可以在腿上画出条纹长袜，注意间隔尽量要一致。

到这里，阳光萝莉的雏形已经基本完成，只是线条还有些乱，细节还不够完善，但是大体感觉是正确的。

㉕ 接下来就可以深入地细化了，把手的外形画出来，小萝莉的手要画得胖胖的，可以画出指甲。

背包上的侧包可以画出一些厚度，表现出立体感

㉖ 完善一下背包上的侧包，画出厚度与扣子。

㉗ 画出百褶裙上的横向褶皱，表现出裙子的质感与真实感。

褶皱要根据衣服摆动的方向画出

㉘ 在胸部下方也可画出一些拉伸的褶皱，表现胸部的凸起。

㉙ 用橡皮擦去手臂的结构图，让画面变得干净。

㉚ 同样其他地方多余的线条也要擦去。

㉛ 在下巴下方添加出阴影，表现出立体感，让人物的面部更加突出。

㉜ 水手服领子下方的领结也可以画出一些阴影，表现出立体感。

㉝ 给领子的条形边画出阴影线，表现出色调的差别。

㉞ 给人物头上的两个球形装饰发圈画出阴影，表现出立体感。

㉟ 用排线画出长袜黑白条纹的感觉，画排线的时候要仔细一些，线条要整齐。

36 可以在头发上画出一些弧线表现头发的光泽感。

37 在发丝之间画出少量阴影，表现出头发的体积感。

38 在书包带上画出密集的弧线，表现皮质的感觉。书包画少量阴影就能表现出质感了。

39 大腿因为被裙子遮挡住，也要画出阴影。

完成图

02.1 塑造美少女的脸型

漫画人物的脸型可以分成鹅蛋脸、瓜子脸、圆脸等，脸型不仅是塑造人物的基础，还有定义人物年龄、性格的作用。美少女也有不同的脸型，这里就介绍一下美少女常见脸型的特点和绘制技法。

技术专栏

脸型的变化原理

我们在画一个人物的脸型时，首先要了解不同脸型的特点。这里我们看一下美少女的鹅蛋脸、瓜子脸以及圆脸之间的区别吧！

鹅蛋脸型圆润，下巴和脸颊过渡自然。

瓜子脸型下巴较尖，脸颊棱角明显。

圆脸型看上很乖巧，用弧线画出。

2.1.1 成熟的鹅蛋脸型

鹅蛋脸型被称为万能脸型，也称为“标准美人脸”。因为鹅蛋脸型是最标准的脸部轮廓，不管是表现比较夸张的漫画角色还是写实风格的作品，以鹅蛋脸型作为基础可以绘制出多种类型的人物。下面我们就来看看画鹅蛋脸型的美少女时要注意什么吧！

正面的鹅蛋脸看上去较长，鹅蛋脸的女性看上去成熟温柔。

4/5

从上图可以看出鹅蛋脸的脸型较长，假设从头顶到眼睛为一个圆的单位，那从眼睛到下巴的长度约为圆的4/5。

正面鹅蛋脸

鹅蛋脸的下巴小巧但不尖，用一小段弧线表现就可以了。

从脸颊到下巴的轮廓过渡自然

脸颊过渡也很自然，用自然的弧线表现就可以了。

不明显的小突起

过渡自然

小巧而圆润

半侧面凸起不明显，下巴内收，总体线条较柔和，没有明显的折点。

正侧面的下巴尖而圆润，下巴的形状小巧自然。

半侧面鹅蛋脸

正侧面鹅蛋脸

2.1.2 俊俏的瓜子脸型

瓜子脸型能够用来表现俏皮和灵气十足的美少女，是非常受欢迎的脸型，也是现在大多数主流漫画人物所采用的脸型。瓜子脸和三角脸是有区别的。下面我们就来看看画瓜子脸的时候都要注意哪些问题吧！

2.1.3 乖巧的圆脸型

圆脸最适合表现可爱的美少女，也适合表现年纪偏小的美少女。画圆脸的时候要把握好圆弧的度，弧形太大就变成胖脸型了。

正面圆脸

正面的圆脸看上去圆润可爱，下巴没有前两种脸型突出。

从上图可以看出圆脸的脸型较短，假设从头顶到眼睛为一个圆的单位，那么从眼睛到下巴的长度也只有一个圆的2/3。

圆脸的下巴很不明显，稍稍画些突出就可以了。

非常不明显的凸起

脸颊的线条可以画成一条没任何变化的弧线。

用弧线表现就可以了

过渡圆滑

半侧面圆脸女生脸颊也没有明显凸起的地方。

自然的弧形

正侧面的下巴非常圆滑，没有尖角。

半侧面圆脸

正侧面圆脸

Q版人物圆脸的表现

Q版正面圆脸

Q版正面的圆脸看上去圆润可爱，下巴没有前两种脸型突出。

从上图可以看出Q版圆脸的脸型较短，假设从头顶到眼睛为一个圆的单位，那从眼睛到下巴的长度约为圆的1/2。

脸颊和下巴在一条弧线上，不用画出突出的下巴

圆脸的下巴很不明显，稍稍画些突出表现就可以了。

Q版人物脸颊的轮廓较直，只有在下颌位置有一些突起。

女生圆脸的半侧面要着重表现侧向面脸部线条的凸起，圆滑且丰润。

Q版半侧面圆脸

正侧面的下巴非常圆滑，没有尖角。正侧面下巴的长度较短，与耳根连接的下颚骨线较圆滑。

Q版正侧面圆脸

各种脸型的美少女展示

❶ 文静的圆脸美少女

❷ 俊俏的瓜子脸美少女

❸ 成熟的鹅蛋脸美少女

❹ 阳光的瓜子脸美少女

❺ 文静的瓜子脸美少女

❻ 温柔的瓜子脸美少女

❼ 可爱的圆脸美少女

特训练习

绘制瓜子脸美少女

❶ 首先画出圆形，并在圆形的基础上画出下巴的外形，用较直的线画出人物瓜子脸的外轮廓。

❷ 在面部画出水平线，这样就可以确定出眼睛的位置了。注意水平线的位置要合适，在整个头部的1/2处，这样可以表现出少女的感觉。

❸ 利用面部十字线标出朝向。

❹ 将圆形擦去，把瓜子脸型修出来。注意朝向面的脸部较外凸，另一边内收。虽然瓜子脸型的下巴较尖，但是半侧面角度时，下巴不会显得像正面那样尖。

❺ 根据面部十字线的位置，在画好的脸型上绘制出五官的大致轮廓。

❻ 画出人物的五官，将上眼睑画得粗一些，这样才显得更有神。

⑦ 刻画人物脸型和五官的细节，包括眼睛的瞳孔、睫毛等。画眼睛的时候，注意深色部分所占的比例较多，这样表现会显得眼睛更有神。

⑧ 使用简略的笔触，画出人物发型的大致轮廓和走向。注意画出刘海的蓬松感，可以把后方的头发画得较短，且向外散开。

⑨ 对人物的发丝进行细致的刻画，注意刘海的走向以及发丝的疏密。表现发丝的时候要画得自然一些，可以有的地方线条密集一些，有的地方线条松散一些。

⑩ 去掉蓝色辅助线，并适当地添加一些阴影，可以在人物的脖子、鼻底以及头发和耳朵下方画上阴影。

⑪ 可以沿着头发的走向画出一些细细的发丝，表现头发柔顺的质感。颜色要浅一些。

⑫ 最后再给头发擦出一些高光，表现出头发的光泽感。完成。

02.2 了解美少女的面部比例

想要准确地画出美少女的脸型，我们就要知道面部的比例。这一节我们就来了解正面人物的三庭五眼、侧面人物的四高三低、十字线和人物面部的关系，以及如何利用十字线画出不同角度的面部。

技术专栏

利用十字线绘制美少女的面部

人物的面部是左右对称的，在画面部的时候我们可以利用基准线，利用十字线的横线确定眼睛的位置，竖线代表头部的中心线，下面就一起来学习一下。

用横线可以确定眼睛的位置

90°

竖线代表面部的中心线

两边的宽度要一致

从正面看，横线与竖线垂直交叉。

左图的人物下巴是歪的，在标出了十字线后可以看出，竖线是歪的。

左图的人物也是无视了十字线的规律画出来的，水平线是倾斜的，所以造成了人物的双眼高低不一致。

利用十字线画人物的面部

❶ 用圆形加十字线的方法确定脸的长度。

❷ 画出脸型。

❸ 画出脸的轮廓，并添加五官。

❹ 细化人物的面部，添加阴影。完成。

利用十字线绘制不同风格的美少女

❶ 可爱的半侧面美少女

❷ 温柔的正面美少女

❸ 中性的半侧面美少女

❹ 文静的半侧面美少女

❺ 高贵的正面美少女

❻ 阳光型的半侧面美少女

特训练习

绘制半侧面的美少女

❶ 首先画出圆形，并在圆形的基础上画出下巴的外形，用较直的线画出人物瓜子脸的外轮廓。

❷ 画出面部十字线的横线，确定眼睛的位置。因为是半侧面，所以要有一些弧度。

❸ 画出人物大致的脸形，并标出面部朝向。画半侧面头部的时候，要注意画出透视的感觉。

❹ 把多余的线条擦去，将脸型修饰出来，注意朝向面的脸部较外凸，另一边内收。将下巴的线条画得自然一些。

❺ 根据面部十字线的位置绘制五官的大致轮廓。双眼要画出近大远小的透视感，鼻子和嘴的透视变化相对眼睛要小一些。

❻ 将上眼睑画得粗一些，这样才显得更有神。嘴里面可以画出牙齿，并在一侧画上阴影。

❼ 用密集的排线表现眼珠，眼珠上方的线条要画得深一些，表现出渐变的效果。

❽ 使用简略的笔触，画出人物发型的大致轮廓和走向。注意要画出头发的厚度，这里表现出了头发有一些微卷和蓬松的感觉。

❾ 对人物的发丝进行细致的刻画，注意刘海的走向以及发丝的疏密。发旋处的头发要自然地向两边散开。

❿ 去掉蓝色辅助线，画上阴影，让美少女看上去显得更醒目。

⓫ 可以沿着头发的走向画出一些细细的发丝，表现头发柔顺的质感。颜色可以浅一些。

⓬ 最后再给头发擦出一些高光，表现出头发的光泽感。完成。

02.3 各式各样五官的变形表现

在漫画里五官的绘制是很重要的，美少女的五官要刻画得更加精致。这一节我们就来一起学习五官的基本画法以及美少女的五官变形方法。

技术专栏

美少女五官的特点

不同的美少女五官的画法也不一样，下面我们就来看看不同年龄的美少女其五官各有什么特点吧！

美少女五官对比图				
	眼睛	鼻子	嘴巴	耳朵
青年	眼睛细长，眉毛离得较近。	鼻子很有立体感。	嘴的唇型很明显，也很性感。	耳朵轮廓清晰，结构分明。
少年	眼睛较大，画法相对简化。	鼻子变成一个小尖角。	嘴型显得很乖巧，唇型不明显。	耳朵变得较简化。
幼年	眼睛变得更大，眉毛也离得更远。	鼻子变成一条弧线。	嘴变成了一条线。	耳朵变得更简化了，形状也更圆了。

不同类型的眼睛与脸型的搭配

外眼角向上

细长的吊梢眼

外眼角向下

扁扁的下垂眼

眼角较圆

大大的圆眼

下巴圆润

鹅蛋脸型

下巴较尖锐

瓜子脸型

下巴较圆

圆脸型

眼睛占面部比例较小

成熟的御姐

眼睛占面部比例适中

俊俏的少女

眼睛占面部比例较大

可爱的萝莉

眼珠的各种表现

机械式的眼睛，没有高光也没有瞳孔。

高光在下方可以表现人物平静的心情。

眼睛呈白色，只有中间一点，可以表现盲人。

高光较多时可以表现出自信的样子。

高光是不规则的形状，位置在上方，可以表现人物开朗的一面。

只有眼睛上方有一片阴影，可以表现强光照射下的样子。

2.3.3 嘴的夸张变形

嘴是由上唇和下唇组成的，上唇较薄，下唇较厚。在五官当中，嘴部的活动量是最大的。张开的嘴和闭着的嘴各是怎样画的呢？下面我们来举例说明。

真实人物的嘴分为上唇和下唇，上唇的轮廓呈M形，下唇要平滑一些，从侧面看嘴的轮廓也呈M形。

漫画人物正面的嘴

产生近大远小的透视变化

漫画人物半侧面的嘴

漫画人物侧面的嘴

突出下唇的类型，这样的嘴可以表现温柔的美少女。

突出上唇的类型，这样的嘴可以表现性感的美少女。

突出嘴角的类型，这样的嘴可以表现乖巧的美少女。

第3章

美少女的发型设计

我们在设计美少女角色形象的时候，关键点在于人物的辨识度，除了脸型和五官的不同可以让人物的外貌显得不同，发型也是决定一个人物外貌的必要元素。上一章我们学习了美少女各种脸型的画法，这一章我们来一起学习美少女的发型设计，包括头发的绘制基础以及各种人物的发型设计要领。漫画人物的发型多种多样，有俏丽的短发，也有柔顺的长发，要画出漂亮的头发，还要了解头发的生长原理以及头发和头部的连接关系。

03.1 绘制发型的决定要素

所谓“发型”，就是要把人物的头发设计得有“型”。发型和人物头发的发质、发量以及长短都有关系。要设计出个性的发型，就要学习这些知识。下面我们就一起来看看画头发要注意哪些方面。

技术专栏

发际线的位置与头部的关系

画头发的时候，要根据发际线的位置以及头部的轮廓来画。

3.1.2 不同发际线的形状

学习了发际线以及发旋与头部的各种关系后，接下来我们再来了解一下发际线的种类。发际线种类的不同，也会呈现出不同的发型。

倒U形发际线的特点是发际线中间位置较高。

M形发际线的特点是头两侧的位置较高。

因为头部是一个球体，所以发际线沿着头发的轮廓应该是弧线。

倒U形的发际线，比较常见，适合留刘海。

M形的发际线，不太常见，适合理分头。

直线式的发际线是不存在的。

倒U形的额头表现方法

侧面倒U形的头发表现方法

M形的头发表现方法

3.1.5 发色与发型的关系

不同的发色也能让人物看上去显得不一样，不同的发色又是如何表现的呢？绘制要领是什么？接下来我们来一起学习一下。

金发效果

染发效果

黑发效果

顺着一个方向弯曲的弧线

越来越密集

非常密集

金发用一些短弧线沿着头发的外轮廓画出，中间适当留一些间隔就可以了。

染发呈现出来的是一种渐变效果，也可以用弧线表现，在弧线中间画线条缩小间隔。

黑发要耐心地画出每一根发丝，间隔很小，画的时候将高光留出来。

黑发的不同表现效果

用铅笔表现的黑发，要用均匀的线条沿着头发的轮廓仔细画出，高光在头顶位置。

用上墨的方法表现的黑法效果，注意留白要自然，每一笔都要画出细丝的感觉。

同样也是涂黑表现的黑发，只是高光更简化了，可以表现卡通式或动画式的黑发效果。

特训练习

绘制飘逸的长发美少女

❶ 在人物的头部标出发际线的位置，在头顶1/2偏上一点的位置。

❷ 画出头发的外形轮廓线，这里不用画太细，画出大体的动态就可以了。

❸ 在头发外形轮廓的基础上画出发丝，并定出头顶装饰物的位置。

❹ 画出头上装饰物的外形，注意头发的层次关系。

❺ 继续添加发丝效果，并将装饰物与头顶接触的地方画明显一些。

❻ 擦去多余的线条，并适当添加阴影。完成。

顺着头部向后落下

向上抬头的时候，长发会随着头部和背的轮廓自然垂下。

向前落下

低头的时候，耳朵两侧的头发会自然地掉下，并贴合在脸边上。

长发的发梢在没有剪的情况下，会呈现中间长，两边短的样子

如果将发梢剪了后，会显得较整齐，但不要画成完全齐的，要呈弧形的趋势

不同刘海效果的长发美少女

自然弯曲的刘海　　中分露出额头　　齐平的刘海

3.2.2 短发

短发给人的感觉是俏丽简洁，长度最长达到颈部，设计短发美少女的时候头发要画得蓬松一些。

画短发的美少女要把头发画得蓬松自然，和长发不一样，短发会显得较饱满，两边可以画出翘起的样子。

从侧面看，短发的大体轮廓也是沿着头部的轮廓长的，而且也要表现出饱满的状态。

从背面看，可以给脖子以下的发梢画出尖锐的外形，因为没有了刘海，头发更显得蓬松了。

耳发

耳发是尖的　耳发是齐的　无耳发

发梢呈锯齿形　发梢是尖的　发梢是齐的

发量多

发量少

画短发美少女的时候，最好将刘海画得长一些，后脑勺的头发则可以表现得贴合头部一些。

不同刘海效果的短发美少女

3.2.3 卷发

卷发给人的感觉是非常华丽，根据头发卷曲的程度不同，画法也就不一样，长卷发洋气高贵、短卷发精致可爱、盘起来的卷发整齐华丽。

通常在设计卷发美少女的时候，头顶位置不用画成卷的。如果是较长的卷发，可以把发梢画得卷曲一些。

从侧面看，因为是卷曲的头发，会显得很蓬松，不用像画直长发一样贴在一起。

在画背面卷发的时候，发梢要卷曲得自然一些，起伏的轮廓要和正面保持一致。

自然弯曲的卷发

小卷发

大波浪卷发

画卷发美少女的时候，头发的卷度要表现得自然，不用每一根发丝都向同一个方向弯曲。

自然的卷发

扭转的卷发

旋转的卷发

依然离头部轮廓
有很长的距离

离头部轮廓有
很长的距离

与抬头时一样，低
头的时候，头发的
发端与下巴基本在
一条直线上。

头发因为烫过之
后，非常有韧性，
不太会散开，与其
他发型不同，无论
是仰头还是低头都
没什么变化。

卷发的发梢如
果剪成平的，那
底下会形成一
个平面，会显得
头发较厚

卷发的发梢没
有剪成平的，这
样会显得比较
蓬松

头发看着较厚，呈一个平面

头发看着较自然，发梢较随意

人工加工后发型的变幻效果

3.2.4 混合发型

混合发型可以将多种发型的特点溶合在一起，比如“直发中带着卷发，前长后短的头发”等等，这样设计头发，能让发型看上去更有新意，下面我们就一起来学习一下。

我们在设计头发的造型时，可以给各个区域设计一些不一样的发型。

发型的不同设计

将耳发变成弯曲的发丝

人物变得更华丽了。

将后发变成向外翘起的短发

人物变得更有活力了。

将前发做一些弯曲的变化

人物变得更野性了。

不同发型的美少女展示

❶ 可爱的中长发美少女

❷ 率直的短发美少女

❸ 俏丽的短发美少女

❹ 阳光的短发美少女

❺ 成熟的长卷发美少女

❻ 野性的中长卷发美少女

3.3.1 束发

束发是将头发用发圈或者发绳固定住的发型效果。将头发扎起来，会使人物显得更精神和活泼。下面我们就一起来学习一下束发的画法吧！

从正面看，扎两个马尾辫时，头发从扎头发的合拢处自然下垂，在束发的顶端会自然鼓出。

从侧面看，因为头发碰到了肩膀而变得弯曲，可以看出扎头发的位置在后脑勺处。

从扎双马尾辫的背面可以看出脑后位置有一条头路，可以画出一些自然的发丝。

中分头路

锯齿形头路

较紧

较松

束发位置较低

束发位置较高

发丝呈散形向
中间集中

画束发的美少女时，注意将发圈位置的合拢处画得自然，发丝要画得有疏密变化。

不同束发效果的美少女

头发扎得较高时发丝会向斜上方汇聚

高马尾头顶式：适合表现运动型美少女。

头发扎得较低时，发量显得较少，会贴合在后脑勺上

低马尾式：适合表现成熟型美少女。

扎得松时，蝴蝶结上方的头发显得较蓬松

扎发尾式：适合表现文静型美少女。

扎得紧时，发量显得较少，因为扎头发的地方贴合在头部轮廓上

贴合扎发式：适合表现活泼型美少女。

从眉弓处开始将头发扎向后方

不完全扎发式：适合表现古典型美少女。

歪着扎的时候，可以将头发扎在靠前的位置

歪扎式：适合表现阳光型美少女。

发型变化能改变美少女的类型

温柔的美少女

左图的女生留着一头柔顺的长发，显得很温柔，但是没什么性格。

将人物的头发吹起来，并用发胶定型，头发显得很凌乱，更有性格了。

野性的暴走女

内向的弱气少女

左图女生的短发没什么样式，显得很普通，不好看。

仙气的森女

把刘海剪成齐的，并把头顶的头发吹起来，这种蓬松的感觉使人物显得更可爱了。

可爱的萝莉

左图的女生扎着两个马尾，看上去非常可爱，但是没什么魅力。

把头发全都盘起来，并把额头的一绺头发烫成卷曲的样子，这样人物就变得更高贵了。

高贵的女王

设计成长发的样子，可以让人物更高挑
5 画出头发的大致轮廓，不用画太细，有个基本的轮廓就可以了。
裙子的长度在腿部的1/2处
6 在画好的人体结构上添加出衣服，这里设计的是一套水手服。
领子可以设计成尖的，比通常的圆领漂亮
7 根据画出的草图仔细地画出人物的整体造型。
领巾的长度在手肘附近
8 擦去多余的线条，让画面更清晰。

❾ 给领子添加上纹路，让水手服的领子看上去更漂亮。并画出袜子，腿部会更好看。

❿ 继续添加花纹，适当地画些皱褶。

⓫ 为了让水手服更立体更漂亮，可以在领巾上画出格子的花纹，并在裙摆上画出条纹。

⓬ 给人物画上阴影，表现出立体感，这样一个漂亮的7头身美少女就完成了。

05.2 美少女躯干的绘制技巧

美少女的躯干绘制是否正确、比例是否准确，对于人物的整体造型是非常重要的，比如说胸部是否美观、臀部是否性感，都会影响到美少女的整体形象。这一节我们就一起来学习一下美少女躯干的画法。

技术专栏

写实与漫画美少女身体的区别

我们画美少女的身体时，可以根据真实人物来画，真实人物的身材会显得普通一些，画漫画中的美少女时，可以用夸张的方法去表现。

5.2.1 美少女颈和肩的表现

画美少女头部的时候，不仅要把面部表现得漂亮，另外颈部和肩膀的表现是否正确也会直接影响到人物的整体感觉，下面我们就来学习一下吧！

颈部的画法

前面的脖子与下颌的交界点会偏移中心线一些位置

后方在耳根在一条直线上

画美少女颈部的时候，不要画得太粗，位置也要表现得正确，半侧面的时候，脖子在下巴的斜下方。

从正前方看脖子在头部的正下方，占头部整个宽度的1/3左右。

从侧面看，脖子后方位置在后脑勺处，前面在从鼻尖到后脑勺的1/2处。

脖子位置太靠后，不正确。

脖子太细，不正确。

脖子太粗，不正确。

肩膀的画法

从正面看美少女的肩膀宽度占1.5个头长，而且外形是自然斜向下的，肩头圆润。

半侧面的肩膀会产生透视关系，较近的一侧会宽一些，较远的一侧会窄一些。

5.2.2 胸部的结构与特点

画美少女的时候，一定要把胸部画的漂亮，胸部是否好看直接影响到美少女的外形，下面我们就一起来学习一下美少女胸部的画法。

如果完全画成圆形是错误的。

受到重力影响，胸部应该是自然下垂的。

正面的胸部像两个圆形，但要画出下垂的感觉。

不同角度胸部的画法

半侧面的胸部会变得不像正面那么圆了，而且要注意画出透视感。

侧面的胸部也要画出下垂的感觉。而且要注意是从腋下开始逐渐向乳头收拢的。

背面也可以看到一点胸，注意交界处要画准确。

线条较直

向外突出

胸部较小的女生，从侧面看胸部上方的线条较直。

胸部较大的女生，从侧面看胸部上方的线条为弧线。

正俯视的时候，两个胸部是向外的。

正仰视的时候，两个胸部是也向外的。

半侧面俯视的时候，胸部会产生透视，离的较近的胸部会显得大一些。

较小

较大

半侧面仰视的时候，胸部的形状会变得较扁。

变得更扁

穿不同衣服时胸部的表现

穿内衣时的胸部　　穿吊带衫时的胸部　　穿衬衫时的胸部

5.2.3 腰部的结构与特点

画美少女的时候，腰部的表现也非常重要，美少女的腰部一定要表现得柔软性感，才能突出S形的感觉，下面我们就一起来学习一下。

正面的腰部看上去是内收的，以上是背部，以下是臀部。腰正好在中间的位置。

从侧面看或者从半侧面看上去，也可以看到腰部有明显的凹陷。

腰部不同的动态表现

当身体扭转的同时俯下腰，腰会受到挤压。

向前弯腰的时候，腰部不会像平时站立时那样可以看到凹陷，会连着背部一起弯曲。

向旁边扭腰的时候，腰部一侧会拉伸，另一侧会受到挤压。

向后扭转时，腰部的中心线位置会变得偏向一侧。

5.2.4 臀部的结构与特点

学习了胸部以及腰部的绘制后，我们再来学习一下美少女臀部的画法，美少女的臀部要画得丰满而漂亮，太小或太大都不好看。

可以看成是一个三角形与两个半圆形组合而成。

画侧面的时候，要注意画出臀部与腿相接处的凹陷。但是半侧面不太明显。

臀部的脂肪会自然形成弧线。

背后的臀部看上去两边自然向外弯曲，最宽处在胯部，到腿部自然变细。

臀部不同的动态表现

坐下的时候，臀部因为受到压力，会显得较平。

趴下的时候，美少女的臀部还是会显得比较翘。

双手叉开坐着的时候，臀部会变得更加不明显。但是要注意画出大腿与臀部相接的位置。

走路的时候，带动臀部形成交叉，所以臀部形成挤压会变得较小。

腿较细的女生，臀部的轮廓较突出，显得较翘。

腿较粗的女生，臀部的轮廓不突出，也不显得翘。

起伏明显

凹凸明显

起伏平缓

凹凸不明显

弧度大

弧度小

弧线短

弧线长

正俯视的时候，臀部会显得较扁平。

正仰视的时候，臀部会显得较宽。

半侧面仰视的时候，臀部会产生透视关系，离得较远的臀部弧度较小。

半侧面俯视的时候，臀部也会产生透视关系。

穿不同衣服时臀部的表现

5.2.5 突出女性S形曲线的绘制方法

根据前面所学到的美少女躯干各部分的画法，我们就可以画出具有S形优美曲线的身体来。

腰部没有扭转，看上去没有呈现出S形，动作不优美。

腰部向后仰，这样可以看到腰部呈显出S形的曲线。

腰部的一侧提高，也可以使腰部呈现出S形的曲线。

站得很直的人物看上去动作死板，而且没有突出S形的曲线。

扭动肩膀，让肩膀一高一低，这样背部自然呈现出S形的曲线。

臀部扭转向一侧，这样背部也呈现出S形的曲线。

左图的女生站姿死板，身体没有产生S形的曲线，显得动作僵硬。

让人物的肩膀变成一高一低的样式，并且腰部发生扭转，身体扭动了起来，有了S形的身体曲线，人物显得更优美了。

05.3 美少女上肢的绘制技巧

学习了躯干的画法后，我们再来学习上肢的画法，上肢由手、上臂及前臂组成，画美少女上肢的时候，一定要画得纤细优美，接下来我们就一起学习一下。

技术专栏

手及手臂的大小与位置

要画好手及手臂的外形，首先我们需要了解手及手臂在身体上的位置和比例大小，如果只是外形准确，而比例不准，那么整体造型也会显得很不协调。

5.3.1 手的绘制技巧

手是美少女的第二张脸，表现出漂亮的手和面部同等重要。美少女的手要画得五指纤细才漂亮，首先我们了解一下手的结构。

手由手掌和手指组成。手指的长度与手掌的长度大约相同。

在手心要画出手上的掌纹。

从侧面看手会显得较薄。

手张开的时候，除大拇指以外，其他四指之间的距离不超过10°。

大拇指活动的幅度会大一些。

握拳的时候，要画出关节的起伏。

指甲的不同表现

特训练习

绘制拿着碟子的美少女的手

❶ 首先画出手的大致轮廓，让大拇指竖起来。

❷ 在结构的基础上画出每根手指的动态，并定出碟子的位置。

❸ 仔细地画出每一根手指的动作，并画出碟子的大小与深度。

❹ 擦去多余的线条，把手指甲画出来。

❺ 加粗一些地方的线条，让手看上去更有立体感，并将碟子内部涂黑，表现出装着液体的状态，显得更自然。

❻ 最后添加阴影，并给碟子画出弧线表现光泽，这样会显得更漂亮。

5.4.1 脚的绘制技巧

脚有脚掌和5个脚趾，脚趾和手指相比短了很多，而脚掌的面积更多，画脚的时候，要把脚后跟画得厚一些。

脚面可以看成一个三角块。

脚的外形像一个坡形，是由脚后跟、脚掌和脚趾组成的。

脚跟的高度

脚掌

脚后跟

脚趾

外脚踝

内脚踝

脚从正面看会显得比较宽，而且腿与脚相连处的两个脚踝一定要画出来；从侧面看，脚背是坡形会显得更明显。

内侧起伏明显

外侧起伏不明显

从脚底看，外形像一个横着写的"8"字。脚趾要画出倾斜的样子。

没有画出脚踝，看上去会显得很奇怪

脚背是不可能向内弯曲的

踮起脚尖的表现

5.4.2 腿的绘制技巧

腿部有一个很明显的关节——膝关节，膝关节连接着大腿和小腿做出运动，大腿又与髋关节相连，也可以做运动，下面我们就一起来学习一下吧！

外侧起伏明显

内侧起伏平缓

凹陷

臀部与腿部相接的地方要画成凹陷的样子。

可以画一些阴影表现膝盖突出的感觉。

腿弯曲的时候，膝盖要画成平的。

画成圆的是不正确的

正面的腿可以看成是两个圆筒状的，膝盖处会形成凹陷。

腿部侧面的后方起伏较明显，前方较平缓，只有膝盖有一些突出。

腿部的背面可以看到腿窝，像一个H的形状。

腿部与臀部以及与脚之间连接的各种动态表现

5.4.3 脚与鞋子的关系

我们在画鞋子的时候要根据脚的外形来画，可以先画出脚的大小，再添加出鞋子。

❶ 首先画出脚的外形，因为这里设计的是平跟鞋子，所以画出脚平放的样子就可以了。

❷ 沿着脚的外形画出鞋子的轮廓，大小要和脚吻合。

❸ 最后擦去被鞋遮挡住的脚部线条。完成。

合脚的鞋子，鞋子的外形均匀漂亮，从侧面看脚背外形也比较自然。

如果穿上去很挤脚的鞋子，那会显得鞋子外形不好看，前面也会显得较顶脚。

高跟鞋因为有细长的跟，所以脚后跟会被抬起来。

平跟鞋的脚底比较平，脚的外形也是自然踩平的状态。

05.5 绘制美少女的身体透视

我们不仅要学会画美少女的身体，还要学会画不同角度下美少女的身体。平视下的身体没有发生透视效果，所以画法也较简单，但是仰视和俯视下的身体发生变形，而且随着透视角度的不同，身体产生的透视效果也不同。

技术专栏

把人体画在立方体中

我们在画不同角度的人体时，可以先用立方体确定人体的透视关系，这样能保证大的透视感不出错，再在立方体内画出人体就可以了。

利用立方体绘制人体的流程

❶ 首先画出俯视的立方体，并在立方体内画出人物的结构。

❷ 添加出五官、发型以及服饰等。

❸ 用黑色铅笔描边，完善细节。

❹ 擦去蓝色的线条，添加阴影。完成。

5.5.1 平视的人体

平视角度时，视平线与人体的腰部齐平，所以画出的人物没有太大的角度变化。下面我们就来看一下平视角度下正面、侧面、背面的画法。

Ⓐ 平视角度的正面。
Ⓑ 平视角度的正侧面。
Ⓒ 平视角度的正背面。
Ⓓ 平视角度的半侧面。

可以看出Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ三图都是平视角度下的人体，如果用立方体表现人体，立方体没有产生厚度，更像是矩形；Ⓓ图是半侧面，所以身体产生了横向的透视效果，但未产生纵向的透视效果。

5.5.2 仰视的人体

仰视角度下的人体上半身会变得短小，下半身会变得大一些。

Ⓐ 正面15° 仰视。
Ⓑ 正面25° 仰视。
Ⓒ 正面35° 仰视。
Ⓓ 半侧面75° 仰视。

可以看出Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ三图随着摄像机位置降低，透视效果也变得更大，Ⓐ图的人物身高最短，而且上半身非常短小，双脚很大；Ⓑ图比Ⓐ图的身体要长一些了；Ⓒ图仰视的感觉就更不明显了。Ⓓ图因为是半侧面的仰视效果，所以不像正面那么明显，但是身体产生了横向的透视。

5.5.3 俯视的人体

和仰视角度的人物相反，俯视角度下的人体上半身会变得大一些，而下半身会变得小一些。

左图是俯视角度下半侧面的女生，可以看出俯视效果下女生的下半身比较短小，上半身更宽大。

如果用圆柱表现人体，可以看出圆柱也变得上大下小。

Ⓐ 正面15° 仰视。
Ⓑ 正面35° 仰视。
Ⓒ 正面95° 仰视。
Ⓓ 半侧面75° 仰视。

可以看出Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ三图随着摄像机位置升高，透视效果也变得更大，Ⓐ图的身高最短，而且上半身显得较大下半身短小，双脚更小；Ⓑ图比Ⓐ图的身体要长一些；Ⓒ图仰视的感觉相对就更不明显了。Ⓓ图因为是半侧面的仰视效果，所以不像正面那么明显，但是身体产生了横向的透视。

不同角度的美少女身体展示

❶ 仰视角度–1

❷ 仰视角度的–2

❸ 俯视角度–1

❹ 俯视角度–2

❺ 俯视角度–3

特训练习

绘制俯视的美少女身体

❶ 首先用蓝色铅笔画出俯视的立方体，并标出脖子、腰部和脚底的大致位置。

❷ 在此基础上画出美少女的大体动态，注意动作一定要画得流畅。

❸ 根据动态线画出人体的结构图，可以简单画地出衣服的款式。身体要画得丰满圆润一些。

❹ 在蓝色铅笔的底子上逐步画出人物的五官、服饰以及发型。

❺ 清稿，仔画地勾画发丝、衣服的褶皱等，并将蓝色的铅笔线条擦去，人物基本完成。

❻ 给衣服添加一些纹理，让人物看上去更漂亮。

❼ 把裙子、袜子以及鞋子上的边涂黑，这样人物不会显得太灰。

❽ 给人物画上阴影，表现立体感。这样一个俯视角度下的美少女就完成了。

5.6.2 少年美少女

到了少年时期，美少女的身体已经开始逐步发育了，这时人物的四肢变得非常修长，胸部也有了一些突出，但是并不算丰满，下面我们就来学习一下少年时期美少女的画法。

5.7.1 娇小体型

娇小身材的女生看上去像小孩子，身高显得较矮小，四肢非常小巧，躯干也短小。画娇小身材的女生时，要画出俏皮的感觉。

娇小身材的女生从侧面看，胸部有些突起，臀部有一些向外翘，从背后看上半身会显得较短。

娇小身材的女生身高在5.5头身左右。

娇小身材的女生肩膀较窄，锁骨不太明显。

娇小身材的女生背部看上去也显得较小，肩胛骨也不明显。

胸部圆润而小巧。

从侧面看，胸部上方的线条自然斜下。

娇小身材的女生看上去非常小巧玲珑，但是女性的特点还是有的，可以用于表现中学生。

腹部圆润，小腹较短。

臀部小而圆润。

5.7.2 瘦高体型

瘦高身材的女生看上去很高挑，也显得很瘦弱，四肢纤细、修长，而且骨架也显得较大，在老式漫画里常常会出现这种体型的女生。

❺ 在蓝色铅笔稿的基础上画出人物的外形，并对人物进行初步的细化。

❻ 这时可以擦去多余的线条，并添加出上衣和裙子的褶皱。

❼ 细化人物的衣服，比如给上衣的下摆添加花纹，在袖子边上扣子。

❽ 给人物画上阴影，表现出立体感，这样一个俯视角度下的美少女就完成了。

6.2.1 站姿的表现

画站姿的时候，一定要把重心画稳，标准的站姿是双腿自然分开，两手自然下垂。根据脚的姿态不同，也可以体现不同感觉的站姿哦!

左图是标准的站姿，画的时候可以利用人体中心线画出对称的四肢和躯体。如左图的虚线和箭头所示，从鼻梁位置向下画出中心线，头和身体左右两边各占1/2。

画侧面站姿时，要注意把背脊画成S形。这样能表现出女生身体柔软的曲线。手臂不要画成完全直的，从肘部到手腕处可以有些倾斜。

背面站姿和正面站姿的特点是一样的，也要利用人体的对称画出躯干和四肢。要注意的是脚后跟的画法，可以画出一些前面的脚背，不至于太生硬。

双脚呈内八字站

双脚呈外八字站

脚所站的方向也会影响到站姿的感觉。内八字脚可以表现可爱俏皮的一面，外八字脚可以表现出中性的感觉，丁字步可以表现正式的感觉。

双脚呈丁字步站

站姿不同对身高的影响

不同的站姿也会影响到身高的变化哦！如上图如果将双腿叉开站着，人物的身高就会变得矮一些。

不同站姿的表现

文静的女生可以将双臂自然向外微微打开，双腿也自然地张开。

这样的站姿变得更男孩子气了，可以表现运动型的女生。

这样的站姿使女生变得更活泼可爱了，可以表现阳光型的美少女。

这样的站姿使女生变得更优雅了，可以表现成熟的女生。

6.2.3 走姿的表现

走路的时候，双臂和双腿的摆动方向相反，不能画成同手同脚，而且身体也要挺拔一些。

不同走姿的表现

古板的女生走路的动
作显得较普通。

6.2.4 奔跑的表现

和走路一样，奔跑时双臂和双腿的摆动方向也相反，但跑步时动作幅度更大，身体最好画成向前弯曲的样子，表现重心前移。

不同的奔跑表现

将双手画成向外张开的样子
迈的步伐很小
文静的女生跑步的动作显得较温柔。
这样的跑步姿势使女生显得更内向娇羞了。
把双手高高地抬起来
手臂抬得很高，感觉很用力
步伐迈得很大
看上去跑得非常快，这样可以表现运动型的女生。
步伐迈得更大了
这样的奔跑姿势使女生显得非常轻盈，可以表现阳光型的女生。

不同的跳跃表现

阳光型的女生双腿自然地跳起，双手自然地向外张开。

这样的动作显得更有动感，可以表现运动型的女生。

看上去跳得非常俏皮，可以表现可爱的女生。

这样的女生跳起来的动作较小，可以表现文静型的女生。

美少女丰富的动作姿势展示

❶ 熟睡的美少女

❷ 轻盈跳跃的美少女

❸ 优雅坐着的美少女

❹ 高雅站立的美少女

特训练习

绘制美少女优美的坐姿

❶ 首先画出美少女坐姿的基本动态，可以设计成单手撑地的样子。

❷ 在此基础上画出身体的结构，可以画成双脚踮起来的样子，表出优雅的一面。

❸ 画出人物的五官、发型以及服装，为了展现身体的曲线，服装设计成了短裙。

❹ 将人物整体的造型轮廓勾勒出来，并对人物进行细化。

因为腿部上抬，会在腰部产生一些褶皱

❺ 擦去多余的线条，并添加出服装的褶皱。

❻ 适当地添加花纹，比如在裙摆上和胸前的蝴蝶结上画出装饰。

❼ 为了使让人物看上去更立体，可以在一些地方涂黑，比如领结和底裤上。

❽ 给人物画上阴影，表现立体感，这样美少女的优美坐姿就完成了。

特训练习

绘制玩掌机的美少女

❶ 首先画出美少女的基本动态，因为是玩掌机，可以设计成坐着的样子。

❷ 在此基础上画出身体的结构，并根据手的形状，画出手中的掌机。

❸ 画出人物的五官、发型以及服饰，可以为她设计靴子表现时尚的感觉。

❹ 在蓝色铅笔的底子上细画出人物的造型，用线条勾勒出来。

❺ 这时可以擦去多余的线条,并添加出服饰的褶皱以及人物打游戏的神态。

❻ 适当地给服饰添加花纹,比如给毛衣的领子画出竖条纹理。

❼ 为了使让人物整体看上去更立体,可以在一些地方涂黑,比如腿袜和毛衣的袖子上。

❽ 给人物画上阴影,表现立体感,这样一个开心玩着掌机的女生就完成了。

07.1 面部表情的绘制技巧

面部的表情可以让美少女变得更有个性，漫画人物的喜、怒、哀、惊等表现起来会比真实的人物更夸张。我们画美少女表情的时候，要把每个表情特点充分地表现出来。下面我们一起来学习一下。

技术专栏

美少女面部表情的基本表现

开心的时候会笑，哭泣的时候会流眼泪，但是细化到五官细节的表现都有什么特点呢，我们来看一下。

喜悦的时候，眉毛向下弯曲，嘴角上扬。随着开心程度的不同，嘴张开的大小程度也有所变化，大笑的时候，双眼会眯成一条缝。

生气的时候，眉头会紧皱，嘴角向下弯曲。随着生气程度的加深，眼珠会变小，嘴会变大。

悲伤的时候，眉毛会呈“八”字形，嘴角也会向下，非常伤心的时候，还会大哭流下眼泪。

惊讶的时候，眉毛会抬高，眼珠会缩小，嘴也会张开。随着惊讶程度的加深，眼珠会变得更小，嘴也会张得更大。

7.1.1 喜悦的绘制

高兴的基本表现是笑容，通过表现上扬的嘴角就能表现出高兴了。画美少女笑的时候，还可以在脸上加上红晕表现情绪的激动。

给眯着的双眼加上白色的亮点可以表现兴奋的笑。

还可以在脸颊上加上红晕，表现害羞的样子。

开心的时候，嘴角向上扬，眉毛向下弯曲，要表现出上图箭头指向的表情趋势。

开怀大笑时，嘴会张得更大，还要画出牙齿。

在表现美少女开心的表情时，要把上眼睑画成向下弯的样子，嘴会随着开心的程度不同张大的程度也不一样。

普通的笑嘴呈倒三角形。

笑的时候，嘴角向上弯曲。

无表情时，眼睛较大，眉毛较平。

笑的时候，眉毛向下弯曲，下眼睑向上弯曲。

无表情时嘴是平的。

不同程度喜悦的表现

喜悦的时候，眼角下垂，嘴角微微上扬。

更加高兴的时候，开心地张开嘴笑起来，下眼睑更加上扬。

开怀大笑的时候，眼睛弯曲的弧度更大了，嘴也张得更大了。

喜悦衍生表情的表现

普通的喜悦表情，眉毛弯曲的程度不大，嘴角微微向上翘起。

眉毛变得更弯曲了，眼睛也变成半睁的样子，嘴角咧开，表现出得意的笑。

开心的表情，眼睛因为笑容变得懒洋洋的，嘴也微微地张开。

将眼珠缩小，嘴张得更大，可以表现出惊喜的笑。

笑得双眼都眯了起来，嘴微微地张开，样子非常开心。

在眼角两侧加上眼泪，脸上再加上红晕，可以表现出喜极而泣的样子。

7.1.2 生气的绘制

生气的基本表现是皱眉和瞪眼，愤怒的时候还要画出张大叫喊的嘴。

双眼没有画出任何色调，表现出气白了眼的样子。

还可以在眉头和下眼睑画出青筋突起的样子。

生气的时候，嘴角向下，眉梢向上翘起，要表现出上图箭头指向的表情趋势。

表现美少女生气时，要把眉毛画成紧皱在一起，嘴张开。嘴张大的程度不一样，气愤的程度也会不一样。

忍耐时的嘴可以画成呲牙的样子。

生气大骂的时候，嘴内部还要画上阴影。

无表情时，眼珠比较大。

生气的时候，眉头皱起，眼珠会瞪大。

无表情时嘴是平的。

生气的时候，嘴角向下弯曲。

不同程度生气的表现

不满意的时候眉毛上挑，嘴角向下，一副不爽的样子。

更加生气的时候，嘴张开并做出咬牙切齿的样子。想要忍耐爆发的情绪。

极度愤怒的时候双眼的眼珠变得更小了，嘴张得更大了。

生气衍生表情的表现

皱着眉毛看着对方，嘴也张得很大，样子非常愤怒。

双眼珠缩小，嘴闭着，可以表现出生气的样子。

双眼朝上看，嘴角向下弯，样子非常不满。

将双眼画成使劲闭着的样子，嘴也画成咬牙切齿的样子，更显得愤怒了。

双眼不高兴地看着对方，表情也非常严肃。

将眼睛画成半闭着的样子，嘴也嘟起来，可以表现出正在赌气的样子。

7.1.3 伤心的绘制

伤心的基本表现和高兴相反，是嘴角向下，而且眉毛也要画成八字眉。还可以通过眼泪来表现悲伤。

在表现美少女伤心的时候，可以在外眼角画出泪珠。嘴角则画成向下弯曲的样子，也可以画成嘴张开的样子表现想要大哭。

伤心的时候，嘴角和眉毛都向下，要表现出上图箭头指向的表情趋势。

在鼻子上画斜线，表现了哭红了脸的样子。

画出水汪汪的双眼，可以表现稚气的女生哭相。

无表情时眉毛较平，眼睛较大。

伤心的时候，眉头皱起，眼睛变扁。

悲伤的时候，嘴微微张开。

无表情时嘴是平的。

伤心大哭的时候，嘴可以画成O形。

不同程度伤心的表现

心里难受的时候，眉毛向下，嘴微微张开。

伤心的时候，在脸颊边上和鼻子上画斜线，表现出哭红了脸的样子。

双眼眯成弧线，流下了眼泪，嘴张大哭喊着，样子非常伤心。

伤心衍生表情的表现

皱着眉头，嘴巴微微张着，好像快要哭出来了一样。

将嘴的下方画出两条短线，可以表现出为了忍住不哭而咬住下唇的样子。

双眼微微睁开，看着对方，眼角还挂着泪珠，表现出十分伤心的样子。

将双眼画成惊恐的眼神，嘴变成抖的线条，可以表现害怕得哭不出声的样子。

眼角流下眼泪，嘴微微张开，样子非常可怜。

眉毛皱着，嘴也画成咬牙切齿的样子，可以表现出又气又伤心的样子。

7.1.4 吃惊的绘制

惊讶的基本表现是瞪大双眼，有时候还会张大嘴，眉毛也抬得很高。随着惊讶程度的不同，眼珠的大小和嘴的大小也会有所改变。

在表现美少女惊讶的时候，要把眼睛画成睁得圆圆的样子，嘴也画成微微张开的样子。

惊讶的时候，眉毛上抬，要表现出上图箭头指向的表情趋势。

缩小瞳孔，也能表非常惊讶的样子。

眼珠没有任何光泽，表现出看到令人无法想象的事，大脑已经停止思考。

有点儿吃惊的时候，嘴微微张开。

非常惊讶的时候，嘴张开得很大。

无表情时眉毛较平，眼珠较大。

惊讶的时候，眉毛上抬，眼珠缩小。

无表情时嘴是闭合的。

惊讶的时候，会把嘴张开。

不同程度吃惊的表现

圆睁着双眼，嘴微微地张开，表现出突然看到让人惊讶的事时的样子。

嘴张得更大，表现出看到惊讶的事发出感叹的样子。

双眼珠缩得更小了，嘴也张得更大，表现出惊讶得叫喊的样子。

7.1.5 害怕的绘制

害怕的时候，眉头也会呈“八”字形，眼珠会缩小变成惊恐状。嘴也会微微张开，下面就来学习一下。

在表现美少女害怕的时候，眉毛要画成八字眉，眼睛还可以画成看向一边的样子。嘴也微微地张开。

害怕的时候也是因为看到令人感到惊讶的事，受到惊吓，眼珠也会缩小。

皱着眉头，使劲闭着双眼，表现怕得不敢看的样子。

一只眼半眯着偷瞄的样子，表现没有胆量去直视。

无表情时眉毛较平，眼睛较大。

有些害怕的时候，嘴微微张开。

受到惊吓的时候，嘴张开得很大。

害怕的时候，眉毛呈“八”字形，双眼珠缩小。

无表情时嘴是闭上的。

害怕的时候，嘴会张开。

不同程度害怕的表现

有些害怕的时候，双眼的眼珠缩小，嘴微微张开。

感觉到恐惧的时候，嘴张得更大了，脸上还有汗滴。

十分恐惧的时候，双眼紧闭，张大嘴叫喊着。

7.1.6 无语的绘制

无语是对对方做出的事表示不能理解，不知道说什么好时的尴尬表情。表现无语的时候，嘴角可以画成抽搐状的。

在表现美少女无语的时候，双眼半睁，嘴角一侧会翘起来，表现尴尬的样子。

无语的时候，双眼也会变得无神，嘴角呈抽搐状。

眉毛呈“八”字形，眼睛眯起来，表现出尴尬的笑。

眼睛朝下看，表现出瞧不起对方的样子。

无表情时嘴是平的。

无语的时候，嘴角一侧翘起来。

非常无语的时候，嘴张得更大。

无表情时眉毛较平，眼睛较大。

无语的时候，双眼变得无神，半闭着朝一边看。

不屑一顾的时候，嘴张开得不大。

不同程度无语的表现

无语的时候，眼睛半闭，嘴角一侧微微翘起。

对对方不能理解时，眼睛变得更扁，嘴也更歪向一侧。

尴尬的不知道怎么办时，笑容会很假，嘴角搐筋。

7.1.7 混合表情的绘制

前面我们已经学习了美少女喜、怒、哀、乐的基本表情特点，了解了在描绘常用表情时的五官表现，但是在漫画里还有一些现实生活中不常见的表情，只要我们打破常规，可以创造出更丰富动人的表情。

在生气的表情基础上，将嘴角改成上扬的样子，人物看上去非常自信。

在喜悦的表情基础上，改变眉毛的画法，人物看上去显得更尴尬了。

普通微笑的表情，美少女看上去很温柔。

将眉毛画成紧皱起来的样子，嘴呈咧开笑的样子，表情显得很阴险。

将眉毛画得高低不一样，眼睛也变得不对称，可以表现又气又怕的感觉。

将眉毛画成八字眉，嘴微微张开，脸上还有红晕，可以表现出害羞的感觉。

7.1.8 漫画中表情符号的运用

我们在表现美少女表情的时候，还可以通过一些表情符号表现，下面我们来看一下。

青筋符号是表现生气的时候用的，就算是面部表情不夸张的时候，加上后也能表现愤怒的样子。位置可以出现在头部或者脸上。

注意符号是突然想起或者突然发现某事之后用的，一个般加在人物的头上方位置。

汗滴符号是表现对事情感到无可奈何或者尴尬的时候所用到的，有大汗滴和小汗滴两种，可以出现在头的一侧。黑线符号可以表现尴尬的表现，在颧骨位置。

乱线符号可以表现出人物想事情的样子，或者表现复杂的心情。位置在头的旁边。

同一人物的不同表情展示

❶ 美少女惊讶的表情

❷ 美少女喜悦的表情

❸ 美少女无语的表情

❹ 美少女伤心的表情

❺ 美少女担心的表情

❻ 美少女生气的表情

特训练习

绘制极度气愤的美少女

❶ 首先画出面部十字线，用双线定出眼睛的宽度。

❷ 在此基础上画出人物的五官，把眉毛要画成上挑的样子，嘴要张大。

❸ 在蓝色铅笔的底子上仔细勾勒出五官的样子，上眼睑可以加粗一些。

❹ 清稿，擦去蓝色的线条，这时还没有加眼珠，但是人物生气的样子已经很明显了。

❺ 给眼睛添加上眼珠，嘴里也可以画上牙齿，眼珠要画得比平时小一些。

❻ 画出瞳孔，眼睛要大面积留白，表现出生气的眼神。

❼ 这时可以在嘴的内部加上速度线，以突出生气时的张力。

❽ 最后可以画上阴影，并在头发上画出发质质感，让人物看上去更完整。完成。

7.2.1 喜悦时的动态

开心的时候，双手和双腿会张开表现出积极乐观的情绪，有时候也会将手高举表现非常激动的样子。

开心的时候，头部往往会抬起来，或者歪着，表现激动的情绪。

双手会不由自主地张开，表现出激动的心情。

五指张开，这是喜悦的最基本表现。

腰部很挺拔，有时还会左右弯曲表现欢乐的样子。

双腿也会分开，腿部的动作不用太对称，可以像左图那样一只脚踮起脚尖。

其他喜悦的肢体表现

双手张开伸平，可以表现人物兴奋的心情。

跳跃也是表现喜悦的心情，跳跃的时候，双腿和双手都会抬得很高。

小女生可以装可爱，比如将一只手指着自己的脸颊，一只手伸出做出可爱的手势。

各种情绪动态的美少女展示

❶ 害羞的美少女

❷ 愤怒的美少女

❸ 惊讶的美少女

❹ 疑惑的美少女

❺ 喜悦的美少女

特训练习

绘制欢天喜地的美少女

❶ 首先画出美少女的基本动态，身体可以扭曲一些，双腿跳起来。

❷ 在此基础上画出身体的结构，腰部扭动幅度很大。

❸ 画出人物的五官、发型以及服饰。

❹ 在蓝色铅笔的底子上画出人物的造型，用线条勾勒出来。

⑤ 这时可以擦去多余的线条，将人物开心的表情及肢体语言表现出来。

⑥ 在裙子上、衣服的领子和袖子上适当地加上花边。

⑦ 为了让人物整体看上去更立体，可以在一些地方涂黑，比如裙子上的花边和衣服上的花边。

⑧ 给人物画上阴影，表现立体感，这样欢天喜地的美少女就完成了。

08.3 校园类服饰

这一节我们再来学习一下校园类服饰的画法。根据季节的不同，我们也可以设计不同款式的校服，随着时代的流行，校服的样式也更多元化了。

8.3.1 春夏季校服

春季服饰

长度在肩胛骨处

水手服的特点是领子非常大，背面的领子可画成方形的。

水手服的样式非常宽松，长度在膝盖上方一些位置。

每一条的间隔要画得一致

百褶裙如果从下面看，可以看出是像锯齿一样的外形。

向两边自然散开

在衣服领子的下方可以配上领巾，并打成蝴蝶结的样式，看上去更可爱。

后跟鞋帮要高一些

低跟的学生皮鞋，样子非常休闲，适合学生穿。

不同款式的春季校服表现

还可以在校服的外面搭配上一件背心，表现出华丽的感觉。

连衣裙的样式较少见，可以在腰上搭配上腰带，这样看上去会更精神。

里面和外面的衣服领口都是圆角的

系带子处的上下要画一些褶皱

或者在白色衫衣外面套上圆领背心式的连衣裙，可以表现出文静的感觉。

夏季服饰

领结的样子可以设计成宽带子的蝴蝶结，看上去更醒目。

后面的一层要比前面的一层大一些

袖子没有收口，显得更自然

也可以设计成细带子的蝴蝶结，看上去更精致。

袖子设计成收口的样式，显得更乖巧

带子在后面的位置

裙子是百褶裙，显得更蓬松

裙子可以是类似于网球裙的样式。

1/2处是钉口

不同款式的夏季校服表现

领子不一定要是水手服的领子，可以设计得更华丽一些。

西装领子的短袖能表现出更加时尚的感觉，扣子要画成双排扣。

佩戴领带比领结更显得中性和帅气，衣服还可以设计成开衫的样子。

冬季校服

里面可以穿一件白色衬衣，样式也较普通。

注意画出袖边的宽度

系上领带，可以体现中性与成熟的气质。

花边用粗细两种表现

如果要在外面套上西装，衬衣最好是扎到裙子里面。

扎腰的地方要注意画出起伏的凹凸感

画出口袋的袋沿，会显得更正式

西服是冬季校服最常见的，可以套在衬衣的外面。

圆头皮鞋的样式很简单，给人一种大方的感觉。

注意鞋头是弧形的

西装的领子可以设计成较简单的样子，扣子也可以只画一个。

设计成大衣的样子，样式也更宽松了，并用双排扣子表现。

无领的小西装可以搭配水手服的领子。

特训练习

绘制穿水手服的美少女

❶ 首先画出人体的结构，动作不要画得太死板了。可以将右手抬起来，这样人物看上去会显得更自然一些。

❷ 在人物身体结构的基础上，画出水手服的样式，并画出五官和头发，这里设计的是一个长发的美少女，看上去更具文艺气息。

❸ 继续添加衣服的细节，比如将裙子的下摆画成齿轮状的褶皱、领子上添加上大大的领巾。

❹ 在蓝色草稿的基础上，画出黑色的线，确定衣服的款式与整体造型。

❺ 擦去蓝色的线，用黑色铅笔把人物清理出来，完成清稿后的人物已经接近完成了。

❻ 给衣服画出褶皱，并将裙子上的折痕也画出来，这样才能表现出百褶裙的独特款式。

❼ 给水手服画上条纹的花边，在领子、袖子以及裙子上都可以画出花边，样子看上去更像水手校服。

❽ 给花边上涂黑色，让整体看上去不会显得偏灰，也能让水手服更醒目。

❾ 在水手服的反面、裙子的折痕处画出阴影，突出立体感。在领巾上用密集的排线表出更深的颜色。

❿ 继续画阴影，让身体产生体积感，比如胸部下方、膝盖下方等，被袖子遮挡到的手臂上也画出阴影。

⓫ 在鞋子上也画出阴影，这样鞋子就变得更有立体感了，人物形象也更饱满了。

⓬ 最后再给头发画上发丝效果，表现出头发的光泽感，可以用白点表现反光。这样穿水手服的美少女就完成了。

08.4 职场类服饰

职场类的服饰多为较正式的正装，画正装的时候，不用画出太多的褶皱，要把衣服画得坚挺一些。下面我们来看一下。

8.4.1 西服

画女式西服的时候，要注意画出收腰的感觉，表现穿西服的美少女时，要注意把领口画得坚挺，衣服厚实的质地要画出来，不用画出太多的褶皱。

裤装的搭配

牛仔裤的裤腰会设计得较低，在肚脐以下的位置。

西服裤子的裤腰位置要高一些，在腰部的位置。

如果是搭配西装长裤，西服会稍长一些。裤子的长度刚刚到脚踝处。

从侧面看能看到明显的裤缝

普通裤子的裤角较小比较长，所以会形成褶皱，西装裤子的长度在脚踝处，所以没有褶皱，裤角也较宽。

8.4.2 制服

不同行业的制服样式各不相同，但是多以西服样子为基准演变而成，下面我就来一起学习一下不同制服的画法。

交通及治安行业

这根弧线要画得柔和

女警察的帽子比较小巧，样式也比较特别。

警服外套更接近西装样式，注意多画一些口袋，肩膀上还要有徽章。

口袋的底部位置与袖口一致

领带的长度在肚脐下方

口袋的位置较低

裙子是比较紧身的迷你裙，长度在膝盖上方。裙子比一般的迷你裙宽一些。

夏天的警服是短袖的样式，胸前有两个口袋。

女警可以穿中低跟的皮鞋。

不同款式的交通及治安行业服饰表现

公交车售票员可以穿短袖衫衣和西装背心，没有帽子设计。

铁路列车员的衣服样式有些像西装，帽子的顶上是平的，有帽沿的设计。

空姐的服装更华丽，圆领的设计更有一种温柔的感觉，帽子的样式也更圆。

8.5.2 羽毛球服

羽毛球服的样式很宽松，上衣是一件短袖T恤，下身可以穿裙子，下面我们就来学习羽毛球服的绘制。

羽毛球服的上衣和裙子都很宽松，而且衣服面料的透气性较好。

一般的领子，有扣子的样式。

没有扣子，竖领的样式。

8.5.3 网球服

网球服可以搭配上网球帽，女生可以穿上网球裙子，上衣通常是无袖的背心样式。

8.6.2 日式服饰

日式传统服饰采用了中国唐代的设计，最具有日本服饰特点的就是和服了，和服的样子很长很宽松，下面我们就来一起来学习一下吧！

8.6.3 韩式服饰

韩国流传到现在的服饰样式是当时的高丽服饰，和日式服饰有相似之处，都非常宽大。下面我们就一起来学习一下。

8.6.5 俄罗斯服饰

俄罗斯民族服饰的色彩鲜艳，而且很宽大。北欧的服饰更偏民族风一些，下面来学习。

特训练习

绘制穿和服的美少女

❶ 首先画出人体的结构，可以把身体的动作设计得活泼一些。将手抬起来，膝盖弯曲一些，看上去像跳起来的样子。

❷ 在人物身体结构的基础上，画出服饰的样式，并画出五官和头发，头发可以画成盘起来的样子。

❸ 再给发髻前面加上花的装饰，并画出腰带。

❹ 在蓝色铅笔线条的基础上，勾勒出人物的整体造型。

❺ 用黑色铅笔把人物清理出来，擦去蓝色的线，完成清稿后的人物已经接近完成了。

❻ 给和服添加褶皱，让衣服看上去更有质感，不会显得死板。

❼ 给腰带画上花纹，可以用大朵花表现，更能体现出和服的特色。

❽ 给和服的下摆加上图案，可以用方格的图案，和腰带上区别一下。

❾ 在长长的围巾上画上小花的图案，加上花纹的和服变得更漂亮了。

❿ 给图案涂上颜色，让和服看上去显得更华丽。

⓫ 给人物整体画上阴影，让和服变得更有立体感。

⓬ 最后可以顺着头发画出密集的发丝，在衣服上再画出大面积浅色阴影。完成。

09.1 光影对面部及身体的影响

不同的光照效果会让美少女更有个性。我们要画出漂亮的光影效果，就要知道不同的光源位置以及光照强弱带来的不同的光影效果，下面我们就一起来学习一下。

技术专栏

光照与立体感

在没有光照的情况下，只看到一个物体的外轮廓，显得没有立体感；在光照的影响下，物体就会产生暗面，并产生阴影。

没有阴影的球体显得苍白没立体感，加上了阴影之后，球体变得有立体感了。

上图的立方体因为受到光照的影响，产生了阴影，显得更有立体感了。

表现面部光影的排线不能画成死板的横线，间距一样会显得太死板。

要表现出阴影渐变的感觉，可以把线条画成间距逐渐增大的排线。

立体感的表现方法

9.1.1 光源的强弱

光源的强弱也会影响到人体的立体效果，光线较强的时候，阴影颜色较深，人物立体感强；光线较弱的时候，阴影颜色较浅，人物立体感弱。

弱光照射下阴影颜色较浅，可以用单层排线表现。

强光照射下阴影颜色较深，可以用叠加排线表现。

在不同强弱光线的照射下美少女的不同表现

弱光下，美少女身上的阴影颜色较浅，立体感不突出。

较强的光线下，美少女身上的阴影颜色稍深一些，立体感更突出了。

更强的光线下，美少女身上的阴影颜色非常深，立体感非常突出。

弱光下可以用浅色和单层排线表现阴影。

较强的光线下可以用两层排线表现阴影，这样颜色就稍深一些，可以加深阴影的轮廓线。

更强的光线下可以用三层排线表现阴影，或者直接涂画，这样颜色就非常深了，阴影轮廓也更明显。

9.1.2 光源的方向

接下来我们再来学习不同方向的光源下光影的表现效果都有什么不同，正面的光源会让人显得很阳光；背面或者低光源会让人看上去很阴暗。

从侧面打过来的光源，会让人物的脸颊一侧产生阴影，脖子下也会有斜向的阴影。

光源的一致性表现

在表现光影效果的时候，阴影的画法要一致，右图的光源在人物的右上方，阴影要画在人体的左侧。

右图是错误的表现方法，面部和身体的阴影都成反向的了，这样的情况是阴影错位。

9.1.3 不同光源下的美少女面部表现

下面我们再看看不同光源下美少女面部的光影变化都有什么特点吧！

光源在面部右侧，阴影会在左侧产生，这样的光源会显得很自然。

光源在头顶处，阴影相对较少，给人阳光的感觉。

光源在头部的下方位置，在鼻梁处会产生阴影，和顶光不一样，底光给人恐怖的感觉。

光源在头部的正下方位置时，面部一半以上位置都是阴影，给人阴深的感觉。

逆光的效果是光源在后方，所以在整个头部都要画出阴影，只在边上一圈擦出高光就可以了。

光源在头部的左上方位置时，面部只有左下角留白就可以了。

9.1.4 不同光源下的美少女身体表现

画身体光影的时候，也要根据身体的轮廓画出不同的阴影变化，下面我们就看看四种基本光源在身体上又是如何表现的。

各种光源下的美少女展示

❶ 侧光美少女

❷ 底光美少女

❸ 顶光美少女-1

❹ 顶光美少女-2

❺ 顶光美少女-3

特训练习

绘制测光下的美少女

❶ 首先画出人物的结构，为了让光影更明显，可以把人物的动作画得伸展一些。

❷ 根据结构画出人物的造型，为了让光影表现出人体结构，这里的衣服设计得较贴身。

❸ 在蓝色铅笔线的基础上，用黑色的铅笔线画出人物的身体及头部的细节。

❹ 擦去蓝色的线，完成清稿后的人物已经接近完成了。

❺ 这时可以画出阴影的形状和位置。

为了表现出面部的立体感，还要在眉弓和鼻子旁加上少量阴影

裤子上的阴影可以用竖排线表现

❻ 根据标出的阴影位置画出阴影，人物变得更有立体感了。

❼ 再加一层过渡阴影，因为光影设定是在人物的斜上方，所以靠近光源较近的位置阴影颜色也较深。

❽ 最后可以给地面加上阴影，让人物看上去更有立体感、更醒目。

09.2 不同类型美少女的光影表现

学习了这多光影效果的表现技法后，我们就可以利用所学到的知识来表现不同性格的美少女了。

技术专栏

不同光源可以突出不同性格

我们通过学习知道，正面的光线是侧光和顶光，可以表现正义和健康的感觉；反之底光和逆光则可以表现消极和阴暗的感觉。

侧光表现温柔的女生。

逆光表现颓废的女生。

底光表现阴险的女生。

上图是同一个女生的不同光影表现，可以看出最左边的女生看上去最温柔最阳光，中间的女生感觉很颓废，而最右边的女生则给人很阴险恐怖的感觉。

9.2.1 阳光型美少女

阳光型的美少女给人的印象是光明健康的，我们可以用顶光表现，顶光下不会有太多的阴影，可以让人物看上去更亮一些，下面我们就来学习一下如何利用光影塑造阳光型的美少女。

头部光影表现

光从头顶打下来，脖子上会形成较明显的阴影。

表现阳光型美少女的时候，可以用强光表现。

阳光型美少女头部光影效果

光从正上方照下来时脖子上的阴影呈正三角形。

光从斜上方照下来时脖子上的阴影会显得稍偏一些。

在顶光照射下，人物的面部基本上没什么阴影，阴影较多地集中在下巴下的脖子上。

从侧面看，会明显一些，在鼻子下方和嘴下方都会有明显的阴影。

身体光影表现

胸部下方的阴影不要画出轮廓，要用渐变的排线表现

表现阳光型美少女的身体光影时，可以将光源设定在身体的斜上方位置，这样有一种阳光自然洒下来的感觉。

因为光源在身体的斜上方，所以腿部的阴影外形也是斜着的

受顶光的影响，弯曲的头发下因为没有被光照到，会产生阴影

就算穿上衣服，在较强的顶光下，胸部阴影的轮廓还是较明显的

裙底当然要画出阴影，要用排线画满

大腿的阴影是裙子投射下来的阴影，膝盖下方也可画出阴影

下面我们再来看看其他角度的身体光影表现：

9.2.2 阴险型美少女

阴险型的美少女给人的印象是黑暗诡异的，我们可以用底光表现。底光下的阴影和顶光下的阴影呈反向，所以底光下的人物看上去也会显得较恐怖。下面我们就来学习如何利用光影塑造阴险型美少女。

头部光影表现

光从底下打上来时，在头部的上方要画出阴影。

表现阴险型美少女的时候，可以利用强光表现。

光从斜下方照上来时，阴影会集中在面部的斜上方。

光从正下方照上来时，头顶有明显的阴影，在鼻梁上和颧骨上也可以画出阴影。

阴险型美少女头部光影效果

在底光照射下，阴影较多地集中在头顶和额头上，看着较恐怖。

从侧面看，后脑勺和脸颊处的留白会明显一些。

身体光影表现

表现阴险型美少女身体光影的时候，可以将光源设定在身体的斜下方位置，和通常阴影在正下方的感觉形成反差，给人更诡异的感觉。

下面我们再来看看其他角度的身体光影表现：

9.2.3 颓废型美少女

颓废型的美少女给人的印象是阴暗模糊的感觉，我们可以用逆光表现，逆光下会有很多的阴影，让人物看上去很没精神。下面我们就来学习下如何利用光影塑造颓废型美少女。

头部光影表现

光从后方打过来，面部会形成明显的阴影。

表现颓废少女的时候，要把中间的阴影画得深一些，边缘处要画得浅一些。

光正后方照射过来时只有边缘一圈是亮的。

光斜后方照过来时离光源较近的地方留白较多。

颓废型美少女头部光影效果

逆光照射下，人物面部基本上全是阴影，在中间要深一些，边缘要浅一些。

从侧面看，从脸颊开始分界，前面可以涂上阴影，后面被光照射会留白。

身体光影表现

因为头部的转向，头部颧骨处的留白较多一些

阴影会随着身体结构的变化而变化，胯骨较宽，所以阴影面积也较多

表现颓废型美少女身体光影的时候，可以用逆光表现，这样人物会显得非常黯淡，被掩埋在阴影之中，显得很没有精神。

表现逆光阴影的时候可以用横线表现。

面部的阴影颜色比较深

衣服上的阴影颜色比较浅

双腿拼拢的地方可以不用留白

双腿分开的地方，在腿的两侧都要留白

下面我们再来看看其他角度的身体光影表现：

从侧面看，阴影面积很多，画胸和肩膀处的阴影时，只要在后方留白就可以了。

大腿和臀部也要用横线画出阴影。

整个腿部都要画上阴影。

从背后看，基本上没有阴影，在手臂一侧画一些就可以了。

臀部也没有阴影，在大腿一侧画一些就可以了。

小腿部也是同样的表现方法，在边缘处画一些就可以了。

9.2.4 温柔型美少女

温柔型的美少女给人温暖的感觉，所以可以用较柔和的光线表现，侧光表现人物可以表现温柔的感觉，下面我们就来学习一下如何时运用光影塑造温柔型美少女。

头部光影表现

光从旁边打在头上时，脸的一侧会有少量的阴影。

表现温柔美少女的时候，可以用弱光表现。

光源较远时，脸的一侧画上少量阴影。

温柔型美少女头部光影效果

侧光照射下，阴影较多地集中在面部的另一侧，脖子上的阴影较少。

从侧面看，阴影会明显一些，从眉梢位置到颧骨以及下颌骨的连线分界，到后脑勺全是阴影。

身体光影表现

表现温柔女生身体光影的时候，可以将光源设定在身体的一侧，这样看上去比较自然，也比较漂亮，有一种温暖的感觉。

下面我们再来看看其他角度的身体光影表现：

10.2.3 Q版美少女夸张的表情动作

画Q版人物的表情及动作时，可以画得更夸张一些，将面部的表情简化成符号，肢体动作也要更大一些。下面我们就来看看Q版人物几种常见的表情动作的画法。

开心

下面我们来看看其他开心动作是如何表现的：

各种动作的Q版美少女展示

❶ 藐视的Q版美少女

❷ 愤怒的Q版美少女

❸ 伤心的Q版美少女

❹ 害羞的Q版美少女

❺ 开心的Q版美少女

10.3.2 校园服饰的Q版人物

画Q版人物的校园服饰时，要把衣服表得更蓬松可爱一些，裙子的褶皱可以少画一些。

春夏季校服

水手服领子的花边可以是双边。

水手服领子的花边也可以是单边，看起来更清爽。

短袖可以设计成袖口收拢的样式。

也可以设计成没有收拢的样式。

细领结比粗领带看上去更轻巧一些。

水手服也可以设计成没有扣子的样式。

接下来我们再看看其他的春夏季校服的样式：

秋冬季校服

可以将西装扣子解开穿，这样更随意一些。

带上领带更中性帅气。

带上领结更可爱一些。

正常比例人物的裙子褶皱较多。

Q版人物的裙子褶皱较少，外形较蓬松。

袜子还可以设计成宽松的大象袜。

接下来我们再看看其他的不同秋冬季校服的样式：

10.3.3 职业服饰的Q版人物

在办公大楼里有很多办公室人员，他们并不是都穿着统一的制服，而是选择得体的通勤装，接下来我们来一起学习一下。

西服还可以设计双排扣的样式，看上去更洋气。

西装的下摆有以上两种样式。

西装裤子的样子宽松，裤脚是直筒的样式。

穿高跟鞋时，Q版人物的鞋子样式更圆。

穿高跟鞋时，正常比例的人物鞋头更尖一些。

其他职业服饰的样式

日式服饰

比两边要高出一些

腰带围的位置较高，上图是正面的样式。

上图是比较简单的日式服饰，但并不是和服，比较贫穷或者小孩子就是这样穿的。

向两边下垂

腰带的背面带有一个蝴蝶结的样式，蝴蝶结所占的位置也较大，画的时候要注意把蝴蝶结画成两边下垂的样子。

和服是能代表日本特色的服饰，画穿和服的Q版人物时，要注意把衣服画得宽松一些。

注意开口处，这里没有缝合

女阴阳师可以将衣服设计成高腰的样式，里面可以搭配衫底的衣服，也可以直接穿。

Q版人物的腰带系得较高

男阴阳师的衣服更长一些，而且样式更宽松，腰部可以系上腰带加上固定。

鞋子的样式是像上图这样的卡脚式的草鞋或者木屐。

阴阳师是日本平安时代穿的服饰，不像和服是连身裙的样式，阴阳师的衣服上下是分开的，头上还戴着高高的帽子。

各种服饰的美少女展示

❶ 生活服饰的Q版美少女

❷ 职业服饰的Q版美少女

❸ 民族服饰的Q版美少女

❹ 校园服饰的Q版美少女

❺ 奇幻服饰的Q版美少女

11.1 俏皮的功夫女孩

俏皮的功夫女孩，可以设计成中国功夫的女生，身材也可以设计得娇小一些，表现出灵活的样子。

11.1.1 人物的造型

下图的女生穿着一件中式旗袍，她的发型很中式，手上还拿着长棍，这种简单又朴实的武器给人随意的感觉。

11.2.2 人物的表情设计

严肃的女生表情会显得严肃一些，不会有太夸张的感觉，喜怒哀乐的差别也不明显。

11.2.3 成稿欣赏

女生坐在窗前，手上拿着袖子的袖章，表现了她忙碌了一天正在休息的样子，风把窗帘吹开，头发也随着飘动了起来，光线自然地打在女生的身上和地面上，整张图体现出了一种安静的氛围。

11.3 文静的文学少女

文静的文学少女给人的感觉应该是温柔的感觉，可以设计成学生的形象，设计的时候可以加入书的元素表现文艺的气质哦！

11.3.1 人物的造型

下图的女生穿着一件较宽松的水手服，头发绑着松松的麻花辫，并带上眼镜给人文静的感觉。设计人物动作的时候，也可以把动作画设计得文雅一些。

从背后看上去，头两是自然分开的样子，辫子编得很松。

身高设计成6头身左右，身材清瘦，五官也较清秀。

展现人物的文学气质可以用厚书表现。

人物面部的下巴较尖，五官要画得清秀一些。从侧看，鼻子不用画得太挺了，要自然一些。

11.3.2 人物的表情设计

文静的女生也会显得比较羞涩，表情不用画得太夸张。笑的时候，要表现得很爽朗；哭泣的时候不用太夸张。

泪珠在外眼角挂着

表现伤心的表情时，把眼睛画成半睁开的样子，在鼻子上方可以加一些红晕。

嘴角微微地翘起就行了

害羞的时候可以把眉头画成八字眉，也可以加入红晕表现。

注意画出透视感，右眼要短一些

生气的时候，把眉头紧皱，嘴角也画成向下撇的样子。

这边的线不用封死

开心的时候，嘴微微地张开就可以表现出爽朗的笑容了。

Q版表情的表现

11.3.3 成稿欣赏

女生坐在教室的一侧，正在阅读手上的书，光线自然地打在女孩的身上，通过外面虚化的外景，可以突出自然朦胧的光线。用铅笔仔细地涂出黑发的发丝，并留出高光，这样可以体现出黑色的质感，裙子上还可以留白，表现百褶裙的质感。

11.4 成熟的御姐

御姐的形象可以设计得成熟一些，服饰也要画得成熟一些。

11.4.1 人物的造型

下图的女性穿着一件时髦的西服，头发松松地固定在后脑勺，身材已发育成熟，所以胸部较丰满，髋部也显得较宽。

身高设计成7头身，身材高挑成熟，四肢也很修长，表现出成熟女性的感觉。

人物是鹅蛋脸型，眼睛细长。表现嘴的时候，可以给下唇涂上黑色，表现涂口红的样子。

11.4.2 人物的表情设计

成熟干练的女性表情可以设计得丰富一些，表情之间的差别也可以大一些，可以既有较温柔的一面，也有较强硬的一面。

表现伤心的表情时，可以在眼角画出流下的眼泪，嘴微微地张着。

惊讶的时候，嘴要张开得大一些，惊讶地看着对方，眉可以画成向上挑的样子。

愤怒的表情可以画得夸张一些，嘴张得很大，眼珠缩小。

表现尴尬的表情时，可以把眉毛画成八字眉，嘴角也可以抽搐着，脸上还挂着冷汗。

11.4.3 成稿欣赏

成熟的御姐正指着墙上的PPT，做年底报表和公司业绩的分析，她的样子非常自信，右手拿着指示棒，左手拿着文件。因为是室内的光线，所以阴影不会太多，画出西服和裙子的质感，地面上的反光可以用竖线画出。

02.4 多种多样的发型表现

发型是除五官外最能表现人物外貌的部分，设计和表现一个好的易辨识的发型能提高人物的醒目度。本节我们将学习头发的绘制技巧。

技术专栏

头发的表现方法

在漫画中头发有多种表现方法，其中使用线条疏密排列和块状表现是最为常见的。

线条疏密排列

线条疏密排列是使用线条顺头型从上至下地排列，形成固定发型的方法。

这种方法表现细腻，发丝感强，适合散发的情况。

可以使用线条的密排表现出头发的层次。

块状表现

块状表现是将一组发丝看成一片或一块去总体表现的方法。

这种方法强调分区表现发型，在塑造固定发型上有较大的优势。

2.4.1 不同区域头发的绘制方法

如果给头发分区，我们可以将其分为前发区和后发区。下面我们主要使用块状表现法来看看不同部位的头发的绘制方法。

头发由耳朵上方的分界线分为前发和后发。

头发的分区

图例中前发的型

图例中后发的型

下面看看绘制前发要注意的问题。

发际线是额头上生长头发的分界线。

前发的生长范围

绘制刘海时要注意发际线不能低于刘海发块交叉线。

绘制半侧面耳发时注意要将远视点耳发的空间感表现出来。

不一定每个人物都有耳发。

有耳发　无耳发

下面看看绘制后发要注意的问题。

披散型

后发的正后方

捆扎型

披散的后发要表现出头部的轮廓，不应过高或太平。后发的表现主要注意型的塑造。比如披下来的头发和扎起来的头发如何绘制，在后面的学习中我们将具体讲解。

2.4.2 头发的厚度

头发的质感决定了其厚度的表现。头发的厚度分为较厚、适中和较薄三种情况，它们与发量和造型都有一定关系。

头发的厚度

中部空间较大

头发轮廓紧贴头皮

适中型　　较厚型　　较薄型

幼年的发量多显得更可爱

在刻画幼年角色，特别是女孩角色时，适当增加发量有利于表现出人物可爱的感觉。

发量少　　发量多

2.4.3 头发的长度

头发的长度是发型重要的标准，不同长度的头发给人很大的视觉差异。

长发的绘制

漫画中对头发长度的夸张表现

长发背面

2.4.4 头发的质感

发质在这里主要指头发是直还是卷，绘制头发时要注意头发的卷曲度对发型的影响。

直发

大波浪

螺旋卷

自然的直发在发梢处有一定的卷曲。

大波浪卷发起伏均匀、凹凸自然。

螺旋卷发的人造感最强，每个发卷都由粗到细地呈螺旋状弯曲。

下面看看螺旋卷的绘制流程。

正面

里面

❶ 画出螺旋卷的扇形轮廓并加入发卷分区。

❷ 在结构图中画出一个一个的发卷，注意面的分割。

❸ 在发卷中添加发丝走向，里面的发丝相对较密集。

❹ 去除辅助线，整理线条，表现部分色调。完成。

2.4.5 头发的颜色

漫画中的发色多种多样，在黑白漫画中，常见的是黑发和金发的表现。

没有发色表现的头发。

黑发的表现

光源

高光带

自然光在额头形成环状高光带。

下面看看螺旋卷的绘制流程。

这种斜线平涂让头发显得刻板无光泽。

先标出高光带的位置，然后按照头发生长的方向一笔一笔地画排线。

高光带下方的排线往上画，上方的排线往下画。

金发用小排线表现出阴影，用留白表现光泽，从而刻画出发色效果。

金发的表现

在刻画介于金黑两色之间的发色时，可以加密排线组，使发色加深。

红发/褐发的表现

2.4.6 头发的动态

头发有各种动态表现，其中风力、重力是使头发产生动态的比较重要的两种外力。

风力

来自不同方向的风有不同的效果。正面吹来的风，头发走向朝后，并向四周散开。

静止的头发

正面被风吹起的头发

从侧面来的风，头发整体向风向的对面飘动。

神秘力

在许多玄幻漫画中，头发在无任何外力的作用下突然飘动起来，视做神秘力。

重力

在重力作用下，不管头部如何偏斜，头发都垂直向下。

在没有风力的情况下，重力是影响头发走向的又一重要作用力。

女性

齐耳短发

中长卷发

复古长发

下面重点看看扎起来的头发怎么画。

单马尾发型

背面发丝走向示意图

背侧面发丝走向示意图

半侧面时发丝走向呈球面透视，汇聚到捆扎点。

双马尾发型

捆扎点的位置主要集中在脑后，很少有在前发区的。

不同发型的人物展示

❶ 男式三七分

❷ 女式扎刘海短发

❸ 黑色麻花辫

❹ 盘发

❺ 男式黑色短削发

❻ 长卷发

❼ 单马尾

特训练习

绘制卷发美少女

❶ 画出人物的脸部结构图，画出十字线并加上颈肩部分的表现。

❷ 画出眼睛等五官的轮廓，注意五官的画法。

❸ 刻画出人物五官的细节，添加锁骨。人物轮廓图就绘制完成了。

❹ 确定人物发际线和发旋的位置。

❺ 从发旋处开始绘制前发的造型，这里画出轮廓就可以了。所有前发的球面延长线都要交于发旋。

❻ 加入大波浪形的后发造型，注意两侧的蓬松度要均等。

❼ 添加发丝细节，在耳朵前后发分界处和颈后多加一些线条表现层次。

❽ 调整线条，加入阴影表现，具有立体感的大波浪长卷发美少女就绘制完成了。

特训练习

绘制俯视的人物头部

❶ 画出人物头部俯视立体图，注意脖子的透视比例和肩膀的斜侧面透视关系。

❷ 在头部俯视立体图中画出人体头部俯视结构图，注意十字线的变化。

❸ 在人体头部结构图中添加人物面部五官，注意五官的透视原理。

❹ 从头顶开始画出发型轮廓。注意俯视下发际线靠下，刘海偏长。人物俯视头部草图基本完成。

⑤ 从脸部开始刻画细节，这时可以加上颈部的锁骨线，注意其透视关系。

⑥ 接着刻画头发的细节，注意头发的发丝走向。

⑦ 进一步刻画细节，增加发丝的层次感。并画出一部分阴影使画面更有立体感。

⑧ 清除结构图，调整线条，刻画人物的瞳孔。俯视人物的头部绘制完成。

04.1 人物的基本头身比

漫画中的人物从2头身到8头身，不同比例的人物在风格上有各种变形。本节我们将从正常头身（5~8头身）到Q版头身（2~4头身）为大家逐一介绍其画法。

技术专栏

头身比的概念

人物的头身比是指身长和头部长度的比值，比值越小，身高越矮；比值越大，身高越高。

以7头身为例，全身和头长的长度之比为7:1，简称7头身。

7头身人物的标准半身长度大概是3.5个头长，但存在个体差异，范围大致是3~3.5个头长之间。

4.1.2 7头身

7头身是漫画中最为常见的头身比例。在绘制成年、青年角色时可以通用。

7头身人物的上半身比例

7头身女性

7头身男性

7头身人物四肢修长、身材匀称。

头身比示意图

4.2.2 6.5头身的邻家女孩

绘制6.5头身的少女时，注意身体要画得娇小，符合人物的年龄，并且性征明显。

仰视的头部不利于测量头长，要转化为平视角度去测量。

头长：24cm
身高：158cm

头身比示意图

身材匀称娇小，手臂和腿部纤细，符合女孩子的特征。

6.5头身少女的体型特征

人体结构图

6.5头身少女

下面再来看看人体的仰视和俯视。

俯视示意图

仰视示意图

俯视下的人体

仰视下的人体

5.5.2 躯干和四肢的透视表现

上一节简单介绍了整个人体的仰视和俯视表现，本节我们分析局部的躯干和四肢有怎样的透视变化。

躯干的透视变形

四肢的透视变形

腿部前伸，
总体变大
大腿前伸，因为透视，
大腿看上去比小腿短。
05
结构图
腿的透视
当前臂向前伸出
时，前臂也会产
生不同程度的透
视变形。
俯视下伸直的
手臂，会有上
臂长于前臂的
感觉。
正侧面前臂和上臂长
度一致。
半侧面时，伸出的前
臂产生透视变短。
前臂透视变短的
情况在绘制时非
常常见。
结构图
躯干和大腿根
部的透视重合
躯干和大腿根部的透视

同一个人物的不同角度

❶ 平视

❷ 俯视示意图

❸ 俯视

❹ 仰视（半身）

❺ 仰视示意图

特训练习

人物四肢透视的绘制方法

❶ 画出头部结构，并简单表现出肩膀的耸肩动态。加入脊柱的透视线。

❷ 在步骤1的基础上使用打圈的方法画出胸部、腰部的立体结构，注意透视角度。

❸ 加入臀部的结构，这里有着俯视角度的躯干结构绘制完成。

❹ 在躯干上添加带有透视效果的四肢动态线。

接下来我们看看步行动作各个侧面的画法以及漫画中如何表现步行的动作张力。

漫画中步行动作张力的表现

漫画中的动态并非中规中矩，对动作进行适当的夸张，增强动态张力，是漫画具有吸引力的一大技巧。

A　B

大胆运用较为明显的箱体透视，增强人物的立体感和行进感。

A.垂直地面的普通重心。
B.倾斜的重心，使人物更有动态的飘逸感。

06

6.1.5 跳跃

如果没有环境因素和服装动态，跳起的动作表现不太明显，有时更像是跪着或者跑动。但是在身体重心和头发的飘动上还是有一定差异的。

特训练习

绘制跳跃中的人物

绘制初始，首先在头脑中勾勒出人物大致的动作表现。可以在纸上画一些示意草图，最终确定动作。

❶ 画出人体躯干上肩关节和髋关节的位置。注意这里可以将透视感表现出来。

❷ 画出包括人物四肢动作的动态"铁丝人"，这里可以顺便表现出脚的透视。

❸ 在铁丝人上添加人体轮廓，注意肢体透视的表现。人体动态结构图就完成了。

❹ 在人体动态结构图上为人物添加造型，这里我们刻画一个高兴得跳起来的女学生形象。

❺ 对人物的造型进行细致刻画，包括发丝细节的刻画、服装的褶皱表现以及表情的细化。

❻ 进一步为衬衣下摆、裙底以及鞋底画出阴影，表现出人物跳起时的仰视感。

所有的运动动作都有轨迹，以表现出动作的连贯性。下面用一组自由运动来看看动作的轨迹。

仔细观察身体的转动和手臂的运动趋势。

朝右　　正面　　朝左

动态轨迹线

动作是连贯自然的，但是我们不能将所有的动作瞬间加以表现，只能绘制典型的动作瞬间（动画中所谓的动态帧）。

6.2.1 格斗

下面我们以几种特殊动态看看怎样准确表现这类运动的幅度和瞬间。

动作示意图

准备迎战的动作

6.2.2 舞蹈

舞蹈动作要注意体现四肢的协调，并在脑中形成运动轨迹的概念。

轻舞动作

动作示意图

6.2.4 坠落

坠落与漂浮都是人体在半空中产生的动态，不同的是，坠落是地球引力的作用，而漂浮需要摆脱地球引力。由于人体重量集中在躯干，因此坠落的瞬间，身体是朝下的。

1 漂浮

2 格斗

3 拔剑

4 舞蹈

特训练习

绘制漂浮的美少女

❶ 先大致画出人物动作的动态线，这里应注意人体的比例。

❷ 用两个圆圈表现出人体胸腔与腹腔的位置，并画出面部十字线确定面部朝向。

❸ 在躯干结构上添加四肢的动态，分清各个关节所在的位置。

❹ 在步骤3的基础上添加人体各部分的结构。人体结构图绘制完成。

❺ 接下来添加人物的五官、发型和服饰。注意各部分的飘动表现。

❻ 在步骤5草图的基础上从上往下勾勒人物的细节。首先勾勒出面部和发型，注意短发在漂浮动态下的状态。

❼ 接着勾勒服装，注意褶皱的表现和风向的特征。

❽ 整理线条，画出部分阴影，增强画面的立体感。完成。

06.4 人物动作的透视表现

如果没有透视，人物的动作将变得扁平僵硬，可以说所有的动作都有透视的表现。本节我们通过研究几种典型的动态透视，让大家了解如何绘制动态中的透视。

技术专栏

表现动作中人体的透视变化

人体在三维空间中符合透视的各种原理，因此在绘制人体动态时也应加入透视法。下面来看几个例子。

动作示意图

透视分析图

胯部和大腿离视点更近，因此显得丰满。

向前送胯的跪姿

正面的翘腿坐姿

大腿透视缩短，小腿透视变长。

A

进深

B

透视分析图

A. 虚线框表示身体大致所在的平面。
B. 实线框表示小腿所在的平面。
进深大致等于大腿的长度。

大腿的截面是正对视点的，因此会有缩短的效果。

下面看看带有透视感的坐姿的绘制流程。

首先画出人体的动态结构图，这里可以体现出大腿截面的大小以标示透视强度。

再次添加人体轮廓，画出人体模型，这里就可以完全体现出透视感了。

最后，刻画人物的具体形象，直至画面完成。

手臂的截面正对视点时，手部产生强烈的极端透视，看起来很大。

6.4.1 俯视状态下的人体动作

从俯视的角度下观察人体动作，要注意在俯视的情况下身体各个部分的朝向，因为这些朝向会改变局部的透视强度。

6.4.2 仰视状态下的人体动作

在基本的仰视人体变形原理基础上加入动态，同样要考虑各个部分的透视变形率。

1 局部透视——趴

2 俯视——转身

3 仰视——坐

4 仰视——走

特训练习

绘制带透视的人物动作

❶ 画出人物身体的结构透视，注意胸部对腹部的遮挡以及臀部的变形。

❷ 画出人物四肢的动态，注意远小近大的透视原则。

❸ 根据步骤2画出人体结构图，并刻画出手部细节。

❹ 在人体结构图上绘制人物的头部造型，注意俯视下人物面部的绘制。

❺ 接下来绘制出人物的身体，刻画出细节，例如发丝、五官等。

❻ 进一步刻画细节，涂黑眼珠，使用排线描绘出阴影。绘制完成。

汉代冕服

一套完整的汉服包括小衣（内衣）、中衣（衬衣）和大衣。下面以冕服为例，看看古代帝王穿的大衣形式。

汉服冕服

冕服是中国历代帝王最隆重的服装，用于祭典。冕服为青黑色的上衣和赤黄色的裙子，象征天地的颜色。

冕服分析图

腰带与蔽膝呈T字形结构。

中衣的穿法和款式

❶ 先将内襟与左腋下衣带系好。

❷ 再将前襟与右腋下的一对系带系好。

常见的中衣有中衣中裤、中单以及女性穿着的中衣中裙，见下图：

中衣中裤　中单　中衣中裙

7.2.2 日本民族服饰

和服是日本民族的常见服装。和服的种类很多，不仅有男女之分，未婚与已婚之分，而且有便服和礼服之分。下面以几套常见的和服为例为大家讲讲和服的画法。

和服分析图

和服背面效果

大振袖和服

和服属于平面裁剪，几乎全部由直线构成，即以直线创造和服的美感。绘制时注意用线的长直和柔美。

男式和服款式少，色彩较单调，多深色，腰带细。

裤　打掛　羽织

纹付羽织裤　纹付羽织裤的背面效果

狩衣为神职人员的专用着装。在内衣外面要披上单，下身穿上红色的大口袴和表袴，上身再穿上袒，之后套上长裾，最后穿上外袍。

狩衣分解示意图　狩衣

07.3 现代服饰

现代服饰的款式多种多样，大致分为休闲服饰、职业制服和礼服三类。本节我们着重讲解三类服饰的总体特征，最后再补充讲解女式内衣的绘制。

7.3.1 休闲服饰

休闲服饰是休闲场合的着装，主要特征为简约、轻松。下面看几套典型的休闲服饰的设计与绘制。

有的休闲服饰也具有装饰效果，根据个人性格的差异而定。

7.3.4 女式内衣

内衣的画法非常简单，但是要体现出真实感，还要注意一些小细节。

文胸的分区设计

内裤的底部分区线

分区线

将胸部托起，有塑形的作用。

由于肩带的拉力，内衣背面的肩带接缝有向上突起的趋势。

内裤的紧身弹力使臀部上的褶皱呈横向。

女式内衣

女式内衣的背面

内衣和泳装的区别

绘制内衣要用分区的方式，罩杯和带子都要分开画。泳装可以整体表现。

内衣

泳装

7.4.2 魔幻服饰

魔幻服饰的设计空间更大，但总体上都以各国古装为原型进行变形和元素添加。

07.5 盔甲类服饰

盔甲是人类在武力冲突中保护身体的器具，也叫甲胄、铠甲。其中盔与胄都是指保护头部的防具；铠与甲是保护身体的防具。本节我们看看盔甲的绘制。

技术专栏

如何表现出盔甲的质感

作为服饰，盔甲的绘制也要根据身体的轮廓来画，但是与布料相比，硬质的铠甲更要注重立体感和透视感的表现。

根据视角调整护肩的内部可视范围。

金属的臂环厚度要合适，上下圆弧的弧度要均等。

半侧面可见明显的金属厚度，加入阴影能增加质感的表现。

使用普通的水手服作为打底装设计出的幻想铠甲。

不同样式和材质的盔甲

❶ 花瓣式软质铠甲

❷ 重型钢铁铠甲

特训练习

绘制身穿重型盔甲的女战士

❶ 首先画出女性的身体，注意表现出女性身体的柔美感。

❷ 为人物添加发型、五官的大致轮廓。

❸ 设计头盔样式。

❹ 设计出盔甲主体的样式，这里包括护颈、护肩、护胸、护腰几大特定元素。

❺ 设计保护四肢的护具。

死神镰刀和
双叉护盾的
设计可以比
较随意

❻ 加入道具。这个穿着重型盔甲的女战士草图就完成了。

❼ 刻画细节，加重线条，突出层次。完成。

07.6 Q版服饰的简化变形

Q版服饰在形式上与正常服饰并无多大区别，其主要区别在于对褶皱的省略和对细节的简化。本节我们来学习如何简化Q版服饰。

技术专栏

Q版服饰的变形原理

不同比例的Q版有不同程度的变形。下面以裙装美少女为例，看看如何从正常头身的服饰变为Q版服饰。

6头身正常人物的服饰细节明显，褶皱丰富。

人工的荷叶镶边细节明了

裙子的纵向褶皱很多

细致到可见缝纫线

根据脚型绘制

6头身

荷叶镶边简化成一个一个的扇形

保留主要褶皱，缝纫线等小细节省略

2.5头身

荷叶镶边简化为整体的方块形

没有腰身了，裙子完全平面化

1.5头身

08.3 富有民族特点的道具绘制

各个民族有各个民族不同的文化，其道具用品的风格也不同，绘制时要注意表现这些民族元素。本节我们以日本、中国和欧美的特色道具为讲解重点，来看看富有民族特点的道具如何绘制。

8.3.1 中国特色的道具

中国民族特色的道具多以方圆为基本型，多采用木料、竹料。

8.3.2 日本特色的道具

日本的生活道具、食物和武器都有其民族特点，材质多为布料和木质。

8.4.3 Q版民族道具

Q版民族道具的变形遵从Q版道具变形的基本原理，不过在表现民族风格的细节处理上要加以简化。下面看看Q版民族道具的画法。

塑造人物身体和服饰:

人物的服饰设定是指人物衣服的款式、厚薄、长短、大小以及衣服上的装饰的设定。服饰可以直观地体现出人物年龄、职业的差异和性格的倾向，在设定服饰的时候一定要好好考虑角色本身的特点。

人物的腰部要画得往里收缩一点

在绘制的时候，一定要保持左右腿的粗细一致

服装要贴合人物的身体来绘制

左右袜子的长度不一样，这样会让服装更加有设计感

人物的身体结构

少女的身材匀称，高矮适中，适合搭配各种类型的服装。我们为少女设计收腰的上衣和短裙，这样能突显角色本身的青春甜美。

人物服装完成图

给人物添加饰品:

饰品就是佩戴在人物服装上的装饰物。主要由珠宝、金属和纱绢组合而成。饰品一般不会太大，但是其华丽的设计会让人物显得更加美丽可爱。

在绘制宝石的时候，要在轮廓内画出它的立体感

人物的装饰设计草图

为蝴蝶结和宝石打上阴影，可以增加饰品的立体感

人物的装饰设计成图

人物佩戴装饰品的效果

设计一个镶嵌着宝石的蝴蝶结胸针来增加服饰的华丽度。只要绘制出一个蝴蝶结，再在中央绘制出宝石就可以了。

根据人物性格塑造角色

前面我们学习了如何从人物外貌入手塑造角色。现在让我们来学习另外一种方法——根据人物性格塑造角色。

文静的女学生，稍显犹豫和内向的姿势。

活泼型的女学生，动作俏皮，运动型的短发体现活泼的性格。

优雅的高年级女学生，大波浪的卷发体现成熟的学姐气质。

确定选用的人物之后，我们开始从草稿绘制这个人物的形象。

❶ 先画出人物的结构图，找准人物的动态结构。

❷ 再根据人体结构画出衣服和头发，以及脸部细节。

❸ 最后去掉草稿，完成。

人物脸部如何体现性格：

人物正面

根据刚才画出来的形象，开始详细勾勒这个人物的脸部，在这里单独画出人物的脸部特写。

喜

惊

哀

怒

五官变化改变人物性格

五官的变化也会影响到人物的性格特征，表情会成为塑造漫画人物性格的主要因素，因此可以利用这一点来创造或者改变一个角色的性格。

将眼睛和嘴巴稍作改变，就改变了人物的性格。

直接改变眼睛的形状或者画法能改变人物性格，比如将图中的圆眼睛改成半垂的眼睛，会让人物显得忧郁而且心事重重。

同样的道理，将嘴唇画得更立体，能使人物显得性感，并且显得年龄也更大。

通过服装和配饰体现人物的性格:

性感的服装

只穿着内衣的人物不好确定她的性格

长发是淑女气质的人物常用的发型

学生制服可以让人物显得年轻有活力

服饰也能改变一个角色的性格，可以先画一个没有服装的人物，然后给她换上不同的服装来做对比。

学生服饰

01

动作也影响着人物的性格:

普通站姿的人物，看起来是一位文静严谨的内向女性。

将人物的普通站姿稍作变化，摆出具有女性特点的S形姿势。

最后的人物相比一开始的人物显得更加外向。人物也显得妩媚而有女人味。

各种不同类型的角色造型

❷ 勇敢正直的战士

❸ 活泼可爱的少女

❶ 漂亮单纯的女仆

❹ 天真聪慧的魔法少女

01.2 人物造型的构思过程及实例

了解了不同角色的造型要点之后，我们来学习人物造型的构思过程。在绘制单人角色时，要从整体出发先在脑中构思好人物的整体形象，之后再绘制出来。

1.2.1 以故事内容及背景为标准来构思角色造型

要构思一个角色，当然离不开故事内容和背景的设定。例如同样绘制一个美少女，校园题材和科幻题材的故事背景下，人物的造型就会大为不同。下面就让我们来学习如何以故事内容和背景为标准构思角色和造型。

以校园故事为背景绘制人物

普通又文静的少女发型

领结是重要的特点

巨大的披肩增加了人物的神秘感

魔幻角色的头饰比较复杂

清爽的上衣和短裙，是日常生活中常见的服饰

百褶裙可以凸显人物的可爱之处

校园题材的人物造型相对简单，服装和发型都比较生活化，需要通过配饰和细节设计来凸显人物的个性。

魔幻题材的人物造型更能体现绘画者自己的想法和设计理念，各种奇特的设计在架空的故事背景下都是被允许的，这也是魔幻题材的卖点之一。

校园题材人物头部正面

校园题材的人物比魔幻题材的人物更有生活气息，也更有邻家女孩的真实感。魔幻题材除了要突出服装的不同外，人物面部的设计也会更脱俗，与现实更有距离感。

魔幻题材人物头部半侧面

下面我们来看看两者五官的区别吧！

校园题材和魔幻题材人物五官的区别				
	眼睛	鼻子	嘴巴	耳朵
校园题材人物	校园题材人物的眼睛一般比较清纯。	校园题材人物的鼻子大小适中，有少女的感觉。	校园题材人物的嘴角上扬，活泼可爱。	校园题材人物的耳朵造型是圆润的。
魔幻题材人物	魔幻题材人物的眼睛一般比较空灵。	魔幻题材人物的鼻子更加小巧可爱。	魔幻题材人物的嘴角下降，人物更加稳重。	魔幻题材人物的耳朵造型可塑造成传说中生物的样子。

在绘制人物脸部造型之前，先要想好人物的题材和风格，再根据确定下来的风格绘制人物的五官和配饰，这样一来两种题材的人物才会性格分明，让人看了一目了然。

根据故事内容和背景构思人物的代表性动作和道具。

校园题材人物加道具的形象

书本

发夹

为校园题材的人物添加一些日常用品的道具，能让人物显得更贴近生活。

宠物

扫帚

魔幻题材人物加道具的形象

魔幻题材的人物相对来说更充满幻想，道具的设计也可以更具魔幻色彩。

1.2.2 绘制草图

从绘制美少女漫画角色的草图开始进行人物的造型创作。

❶ 首先要确定人物的动作框架，用直线画出人物身体的大概动作。

❷ 少女漫画的人物特点就是身材匀称，体态优美。

设计人物服饰的时候，要贴合人物的身体

❸ 校园故事中校服是必不可少的。

为角色设计点细节，让人物变得更加的生动有趣。

❹ 确定全身的设计后，将成图画出来。

1.2.3 完稿及表现

根据草稿绘制出成稿，可以进一步交代人物的各种特征。下面一起来学习人物造型的完稿以及表现吧！

人物的三视图

撩动头发增加人物的动感

在百褶裙底下绘制阴影，可以表现出裙摆与大腿之间的距离感

人物正面图

将手放在胸前增加可爱度

绘制百褶裙的时候，裙褶之间的距离要保持一致

人物侧面图

从背面看去，水手服的衣领是方形的

背面的脚腕要画出相互遮挡的感觉

人物背面图

人物的表情

校园题材的人物表情丰富可爱，能够很好地表现少女的魅力。我们可以尝试着绘制出人物的不同表情。同一个人物，在心情和状态发生变化时，表情也会发生变化。下面来看一下少女安静、高兴和疑惑时的基本表情。

安静

高兴时微微张开嘴

高兴

疑惑时高高扬起眉毛

疑惑

人物的动作造型

可以用一些活泼的小动作突出少女漫画中角色的可爱之处。

人物的常用道具

既然是校园故事，人物的道具当然离不开学生常用的东西，常见道具有发夹、手机、书包等物品。

2.1.3 三角形脸

三角形脸最常使用在美型人物上。漫画中的三角形脸有长短之分，其适合表现的角色是不同的。

长三角形脸型

三角形脸型是美少女漫画中最常见的脸型，这种脸型适合表现美型的角色。

短三角形脸型

长三角形脸型结构

长短三角形脸型的区别主要表现在脸的长度上。

短三角形脸型结构

常见三角形脸型的不同视角

短三角形脸型正面

短三角形脸型半侧面

短三角形脸型侧面

三角形脸适合的角色范围

三角形脸既有圆形脸的可爱圆润，又不会过于写实，是最适合传统漫画人物的脸型。不管是少年还是少女都可以使用三角形的脸型来绘制。

实例展示 Examples Show

各种不同脸型的角色造型

❶ 圆形脸少女

❷ 圆形脸女性半侧面

❸ 圆形脸女孩正面

❹ 三角形脸少女半侧面

❺ 长三角形脸男性半侧面

❻ 三角形脸男性侧面

❼ 三角形脸短发女性正面

❽ 三角形脸长发女性正面

❾ 方形脸男性正面

漫画人物五官的正面、半侧面和侧面视图

五官正面视图

五官半侧面视图

五官侧面视图

五官的大小变化

五官的变化会产生不同的效果。通过变化五官，可以展现出完全不同的角色个性。

头发的颜色

黑色的头发可以根据头发发丝走向平涂来表现，也可以通过发丝的多少体现出来。不同的表现方式可以给人完全不同的感觉。

平涂法也要体现出头发的立体感，并不是涂成一块单一的黑色。

平涂表现黑发效果

通过发丝的集中程度可以表现出头发的立体感。

发丝表现黑发效果

黑发的画法：

❶ 确定角色五官造型和发际线位置。

❷ 设计头发的造型。

❸ 绘制发丝。

❹ 绘制高光表现。

金发的画法：

❶ 绘制出角色的五官和发际线位置。

❷ 绘制出角色的头发造型。

❸ 绘制出头发的发质效果。

❹ 留出高光，金发绘制完成。

表现发丝的光泽：

不同的发丝光泽可以表现出不同的颜色。通常根据头部曲面和发丝的走势留出代表光泽的空白。

浅色发色表现

较深色发色表现

深色发色表现

2.3.1 头发的表现方法

在了解了头发厚度以及质感的基本画法之后，让我们进一步了解不同头发的表现方法。

人物头部

人物发型正面

人物头部侧面

人物发型侧面

在设计发型的时候，可以根据发际线和鬓角绘制头发。

发际线的绘制

发际线过高

发际线过低

正常发际线

正确的发际线位置能帮助我们更好地绘制出人物的发型。虽然在绘制发型的时候不会绘制出发际线，但它对发型的绘制来说同样重要。

头发的生长方向

前面的头发和后面的头发生长的方向会有不同。前面的发型是最常被改变的，可以根据需要设定头发的走向。而后发则会根据发质及发型来决定其发丝的走向。

用线条表现头发

❶ 在头部基础上基于发际线绘制出发型。

❷ 在前一步基础上去掉头部轮廓和发际线，添加发丝。

❸ 进一步绘制发丝并通过高光和明暗对比来表现发型的深度。

头发的明暗表现:

头发的线稿　发丝的明暗表现　发尾的明暗表现　发根的明暗表现

练习用线条表现头发:

❶ 绘制角色的结构图。

❷ 画出发际线和头发的轮廓。

❸ 绘制角色五官。

❹ 清理线稿。

❺ 绘制发型。

❻ 绘制发丝。

❼ 绘制角色发质和高光表现。

用色块表现头发

❶ 在头部及发际线基础上绘制出发型。

❷ 在发型基础上平涂底色。

❸ 在底色上绘制出阴影和高光。

色块的表现技法：

发根的平涂技法

发丝的平涂技法

高光的平涂技法

练习用色块表现头发：

❶ 构思角色造型绘制草稿。

❷ 绘制角色结构图。

❸ 绘制五官及发际线。

❹ 绘制发型。

❺ 为发型进行平涂上色。

❻ 为发型添加高光及阴影效果。

用网点表现头发

❶ 在头部及发际线基础上绘制出发型。

❷ 在发型基础上贴出网点底色。

❸ 在底色上擦拭出阴影和高光。

网点的表现类型：

55L 10%的网点

55L 15%的网点

55L 30%的网点

55L 40%的网点

练习用网点表现头发：

❶ 绘制人物结构。

❷ 画出发迹线位置和五官。

❸ 根据发际线画出头发。

❹ 绘制人物发型。

❺ 在发型的基础上打网点。

❻ 绘制高光和阴影。

2.3.2 头发局部的处理

在塑造人物头发的时候，不同部分的头发会有不同的处理方式。例如前发和后发的处理，耳发和垂发的处理，都会有所区别。现在就让我们一起来学习这些处理方式吧。

正确的发际线位置能帮助我们更好的绘制出人物的发型。虽然绘制发型的时候不会画出发际线，但它对发型的绘制仍然很重要。

前发的表现

前发的不同也会改变发型。不同的前发造型给人以不同的角色感觉。没有刘海的造型让角色看上去更活泼好动，中分的造型人角色看上去更强势主动，侧分的造型则让角色显得更文静。

前发的绘制步骤:

❶ 绘制角色头部结构和发际线位置。

❷ 在结构图上绘制出人物发型。

❸ 根据草图画出线稿。

❹ 添加高光和阴影。

后发的处理

后发表现

后发起始位置

前视后发效果

后发的绘制步骤:

❶ 绘制后发的结构及发旋位置。

❷ 绘制后发造型草稿。

❸ 绘制后发造型。

❹ 添加发质效果。

❶ 绘制后发的结构及发旋位置。

❷ 绘制后发造型草稿。

❸ 绘制出发质的效果。

❹ 添加头发的阴影。

根据设定，不同的角色会有不同的发型，而后发设计更能体现出发型的不同之处。

❶ 在头发的顶端确定发旋的范围。

❷ 在发旋范围内用放射线画出发旋。

马尾发的表现

扎马尾时头发会被收拢集中在扎结的位置。而双马尾则会集中在两个点上，形成如左图的发丝走向。

双马尾表现A

双马尾表现B

❶ 绘制出马尾根部的形状。

❷ 画出向中间聚拢的发丝。

扎马尾的注意要点：

马尾辫成图

扎结位置

绳结位置

扎辫子的步骤

❶ 用手把马尾抓起来。

❷ 用发带在马尾上绕一圈。

❸ 将发带再绕一圈。

❹ 将发带的两端系起来。

❺ 打一个蝴蝶结。完成。

2.3.3 头发的动态表现

要画出自然飘动的头发，就要了解不同作用下头发是如何运动的。人物在静止不动的时候，受到重力的影响，头发会自然下垂。然而即使是静止不动时，头发也有可能因为受到外力而产生动态。而在运动的时候，头发更会随着动作飘动，上扬或下垂。下面就来具体讲解头发的各种动态表现。

无风的状态　　起风的状态

头发飘动的原理

无风　微风　和煦的风　大风

头发飞扬的程度取决于头发长度、发质硬度、风力大小等因素。长发在飘动时会呈现出波浪状。而头发飘动的程度受发质的影响更大。

下面来看看飘动中头发的画法：

❶ 先绘制出人物的动作结构图。

❷ 绘制出人物的五官及发际线并细化。

❸ 确定风向，绘制出飘动的效果。

❹ 绘制出陪衬背景，表现风吹来的方向。

长发和短发动态的区别

侧面的头发动态表现

头发被迎风吹起的动态表现

风力微小，头发轻轻飘动。

风力稍微变大了一点，头发扬起来了。

风力非常大，人物头发飞扬，睁不开眼睛。

不同外力作用下头发的动态表现

在重力的作用下头发会竖直下垂。但同时发丝本身的弹力又将其向上拉。从而出现了头发的弯曲效果

在绘制草稿时可以先只考虑重力的作用。

重力作用效果

在风力作用下头发的飘动很不规则。头发的间隙会产生不同的风压使发丝向不同高度和方向飘动

在绘制草稿时可以先确定风向和风力。

风力作用效果

在阻力作用下，头发会向一个方向飘动。同时由于气压的改变又会产生部分被风吹动的效果

在绘制草稿时可以先确定阻力的方向，表现出阻力的强度。

阻力作用效果

实例展示 Examples show

不同发型的角色展示

❶ 亮色蓬松短发

❷ 亮色双马尾

❸ 淡色双马尾

❹ 深色单马尾

❺ 亮色短发

❻ 淡色单马尾

❼ 深色双马尾

特训练习

为角色添加适合的发型

❶ 构思出要绘制的主题和造型。

❷ 先绘制出人物的结构。人物动态决定了头发垂落的方向。

❸ 根据人物结构，画出五官。

❹ 根据人物头部结构，画出发际线位置和头发轮廓。

❺ 通过发型草稿的设计确定发型。

❻ 在前一步的基础上绘制人物的服装造型。

❼ 描绘出人物面部的线条，并为瞳孔填充颜色。

❽ 描绘出人物头发的线条，马尾辫要扎得高一点。

❾ 描绘人物衣服的线条，注意衣服与身体重叠的部分要擦除。

⑩ 擦除草稿，线稿绘制完成。

造型的细节
表现可以让
角色更有观
赏性

⑪ 细化角色的服装，添加造型细节。

⑫ 绘制角色的发型。

⑬ 绘制整体阴影表现。

⑭ 添加人物服装的颜色。

⑮ 添加整体的高光，完成绘制。

2.5.1 女性头部的整体表现

初步了解女性和男性头部的区别之后，我们来学习女性头部的整体表现，通过女性角色的脸型、五官以及发型进行讲解。

女性造型A

通过加深睫毛以及展示更具成熟女性风格的造型与化妆，能更突出女性的特点。同样的人物在不同的表现手法下也会产生完全不同的效果。

女性造型B

下巴较尖

不同脸型的人物头部轮廓是一样的

圆形脸型

圆脸显得更可爱，适合表现年龄小的角色。

三角脸下巴变尖，适合表现年龄稍大的角色

三角形脸型

仰视和俯视视点下头部的画法

排线要顺着头发的走向来绘制

发型和发质的表现同样可以影响角色的属性。

头发的反光要画得连贯一些

同一个角色不同的发型，给人的感觉也会不同。短发更活泼，长发更文静。

03.1 不同表情的表现方法

在漫画中，人物有着丰富的表情。这些表情可以用来表达感情。不同的角色有不同的表情特征。具有代表性的表情往往会给人留下深刻的印象。

技术专栏

利用表情的变化来表现角色的情绪变化

表情是人物的内心活动最直接的表达方式。五官的一些小变化，往往能够体现出人物情绪细微的变化。

普通表情　　微笑表情

眉眼的变化

眉毛弯曲，下眼睑下弯。

眉毛呈八字形。

眉毛呈倒八字形。

喜悦

因为喜悦，眉毛成了月牙形。

愁苦

眉头紧锁呈八字形，表情显得愁苦。

惊讶

眉尾上扬，眼睛瞪得很圆，上下眼睑远离了眼珠。

嘴巴的变化

情绪变化的画法

下面让我们通过改变五官来表达情绪的变化吧。

普通表情，眼睛平视前方，眉毛呈平行状，嘴角没有弧度。

有点意外的表情，眉毛微微抬高，嘴巴也微微张开。

感到吃惊，眼珠与眼眶的距离拉大，嘴巴张得很大。

相当吃惊，眉毛高高抬起，眼睛收缩变小，嘴巴张得很大。

从惊讶向无奈过渡，眉毛呈八字形，嘴巴张开嘴角向下。

眉毛呈八字形，嘴角一边向上牵动，显得不情愿。

3.1.1 高兴的表情

人物高兴的时候，脸上通常会面带微笑，表达出内心的愉悦与幸福。

高兴时面部的肌肉运动

高兴表情

俏皮可爱的笑容，眉毛向上挑起，眼珠紧贴上眼睑，嘴巴张开。

高兴表情肌肉结构

因为是笑，所以，咬肌会向外拉扯，嘴角自然形成向上的弧度。

用表情变化体现高兴的不同程度

微微上扬的嘴角，眼睛圆睁。

张开嘴巴，眼睛微微眯起，眉毛抬高。

兴高采烈时，眼睛睁得很大，眼距变宽，嘴巴张开拉长。

人物高兴时嘴巴的变形

高兴时嘴巴的特点是嘴角向上勾起一个弧度。

抿嘴浅浅的笑容，一般是不善表达自己感情的人的口型。

咧嘴坏笑的形象，表现出奸邪之感。

咧嘴笑，表现出活泼的性格。

龇牙笑，很热血地露出整齐的牙齿。

吐舌俏皮的笑，表现可爱又精灵古怪的少女。

张嘴大笑，像是因一件极富喜感的事大笑不止。

3.1.2 生气的表情

生气是一种比较强烈的、因极度不满而表现出来的情绪，人物在生气时面部的表情变化会显得比较极端。

生气表情

瞪大眼睛，眉毛呈倒八字竖立。

生气表情肌肉结构

嘴部咬肌下拉，所以可以看到唇角的方向是向下的。

用表情变化体现生气的不同程度

微微有点生气，嘴角下撇。

眉毛上扬，眉心向下聚集，嘴巴张开

眼睛圆睁，眼珠缩小，眉毛上扬，龇牙咧嘴。

生气时眉眼的变形

生气时眉眼的特点是眉毛呈倒八字，向眼间挤压。更甚者还会有因挤压形成的川字。

眉毛微微皱起，表示微怒。

眼睛睁得大大的，在发怒时也表现出惊讶。

眼睛扁平，瞳孔缩小，发怒中带有震惊、疑惑等意味。

相当愤怒，眉眼间用力挤压，形成川字。

夸张的愤怒，达到愤怒的顶点，眼里都冒出了火焰。

带有傲慢感的怒气，目光不投向对方，而是投向别处。

3.1.3 哭泣的表情

角色在难过到一定程度之后，会伤心流泪。这时候的表情通常是眉心皱起，眉角和眼角下垂，嘴角向下。

哭泣表情

因委屈而哭泣，眉毛会形成八字形。

哭泣表情肌肉结构

嘴噘起，咬肌向下拉。

用表情变化体现哭泣的不同程度

受委屈后心里难过，眉毛形成八字形。

眉毛紧皱，眼距变小，咧开嘴哭泣。

泪水开始溢出，嘴角噘起，想努力地止住泪水。

哭泣时眉眼的变形

因为感到不可思议而瞳孔缩小，委屈地哭。

像是迎风流泪一般，通常是坚强的人触感生情的表现。

因委屈而哭泣。

因不忍看到悲剧而闭着眼睛哭泣。

Q版的夸张哭法，眼泪像瀑布一样。

喜极而泣，眉毛下弯如弯月。

3.1.4 害怕的表情

人物内心感到害怕时，通常会直接体现在面部表情中。瞳孔会缩小，眉毛向上扬起或呈八字形。

害怕表情

因为害怕，脸部有一定幅度的扭曲和夸张。

害怕表情的肌肉结构

嘴噘起，咬肌向下拉。

用表情变化体现害怕的不同程度

微微皱起眉头，嘴巴微张。

微张着嘴，感到惊奇。

仔细看清楚后吓了一大跳，瞳孔骤然缩小。

人物害怕时嘴巴的变形

一般表现害怕的嘴型有咬紧牙关，嘴唇颤抖，嘴巴大张等。

因恐惧而咬紧牙关。

因害怕而颤抖，嘴呈波浪线。

战战兢兢，咬紧牙关。

因害怕而张大嘴巴。

因害怕而咬紧牙关，同时由于内心的恐惧，牙齿在打颤。

因不安害怕而撅起嘴巴。

3.1.5 惊讶的表情

眼睛瞪大，眉毛上扬，都是吃惊表情的典型特征，受到惊吓，或是看到不能理解的事物时，都会露出惊讶的表情。

惊讶表情

眉毛与眼眶都随着吃惊的情绪向上提升。

惊讶表情的肌肉结构

咬肌向下拉，同时向内收缩，形成O字形。

用表情变化体现惊讶的不同程度

遇到突发状况时，稍感意外。

发现惊喜的事，五官舒展。

遇到意想不到的状况时略显呆愣的吃惊表情。

人物惊讶时嘴巴的变形

惊讶时嘴巴通常会微微张开，或者惊叹地大张开嘴。

O字型的嘴，表现惊讶之余，还带有原来如此的感觉。

微微张开的嘴可以表现吃惊的同时又欲言又止。

不规则的曲线，歪斜的嘴巴，表现惊讶但无法抗辩。

表现茫然的嘴形。画的时候嘴形与鼻子的距离要远一些。

大吃一惊的嘴形，嘴巴大张。

夸张的嘴形，下颚拉的很长，就像惊掉了下巴一样。

3.1.6 害羞的表情

当人物难为情或不好意思的时候，心中会涌现一种情愫，表现就是羞红的脸、尴尬的表情。

害羞的表情

嘴角向上，露出微笑，掩饰内心因害羞引起的紧张。

害羞的表情肌肉结构

眉毛呈八字形，因为害羞扭捏而皱起了眉头。

用表情变化体现害羞的不同程度

微微扬起头，脸上有红晕。

皱起的眉头表示尴尬，嘴角勾起的微笑掩饰内心的紧张。

心事被彻底撞破只能眼神看着别处，嘴里呵呵傻笑。

害羞时脸部的表情

人物害羞时的脸部特征是出现红晕。

害羞的同时又有点紧张，嘴部呈现为抖动的线。

有点吃惊并且害羞的表情。

不愿承认自己害羞，撇嘴看向一边。

害羞得闭上了眼睛，嘴角微微上扬。

不同表情角色的头部展示

❶ 女性的轻松表情

❷ 女性的烦恼表情

❸ 女性的开心表情

❹ 女性的忧郁表情

❺ 男性的生气表情

❻ 女性的大笑表情

❼ 女性的愤怒表情

特训练习

绘制高兴的少年

❶ 绘制出人物头部的外形轮廓。

❷ 在头部轮廓的基础上定好头部的十字基准线。

❸ 为人物的头部绘制出头发的轮廓及其外形。

❹ 参照脸部十字基准线，确定人物五官位置。

❺ 根据定好的五官位置，画出人物五官的轮廓，注意眼睛与嘴巴的表现。

❻ 细化五官，画出瞳孔和口腔内部的结构。

❼ 用黑线将人物外形勾画出来，并且填充眼睛底色。

❽ 去掉辅助线，给人物的眼睛点上高光，适当添加阴影。

03.2 不同性格角色的表情

不同的人物有着不同的性格，而性格往往能够影响人物的表情。有时候，同样的心情，两个不同的人物脸上的表情也会有很大差别。下面，就让我们一起来学习不同性格的角色的表情变化吧。

技术专栏

性格是决定角色表情的关键

性格决定命运，说的是不同性格的人遇到同样的事情会有不同的表现。而表情也一样。现在，就让我们来看看，两个不同性格的人物情绪变化时，表情变化的区别。

性格开朗的人物

性格开朗的人物，通常的表情都是在笑，并且大笑时嘴巴张得较大，眉毛上挑，眼睛有神采。

开朗性格表情

开朗的人物在高兴地大笑时，通常嘴巴占面部的面积比较大，眼睛距离会变短。

性格开朗人物的不同情绪：

开朗性格普通表情

在绘制开朗人物的时候要注意到眼睛上下眼睑距离一般较大，眼神明亮，会不自觉地嘴角微微上扬。

喜

通常眉毛高挑，眼睛比较有神采，咧开嘴巴来笑。

怒

生气的时候，眼睛瞪大并且嘴巴俏皮地噘着。

哀

开朗的人难过时，往往表情夸张，痛哭流涕。

惊

受到刺激后，眼睛瞳孔缩小，眉毛高高挑起，嘴巴拉长。

性格内向的人物

性格阴沉内向的人比较低调，情绪很少外露，眼皮只是微微抬起，眼睛中高光比例比开朗型的人要小，眼睛半阖显得更加安静。

阴沉性格的表情

眉眼之间的距离较近，上眼睑弧度不明显，嘴巴始终处于紧闭状态。

03

性格内向人物的不同情绪：

无表情

这类性格的人一般较为内敛，眼睛总是向下看，所以上眼睑总是弧度平缓，嘴巴紧闭。

喜

表情弧度变化不很明显，上眼睑弧度较小，上下眼距不大，嘴微微形成向上的弧度。

怒

表情较为扭曲，眉毛紧皱着，眼睛瞳孔缩得很小，嘴巴夸张变形。

哀

眉毛呈八字形下垂，眼神涣散，嘴角向下。

惊

眉毛高高挑起，瞳孔缩小，嘴巴呈拉长的O形。

根据表情绘制头部结构

不同的表情会让五官的结构发生变化，这时我们可以运用十字线来确定五官位置。

绘制一个开朗性格女孩高兴时的表情

掌握开朗性格人物五官的特点，绘制其高兴表情时眉毛、眼睛及嘴部的状态。

❶ 首先我们要勾画出人物的头部轮廓，将发型也考虑到整体造型中去。

❷ 在人物头部用十字基准线来确定好中心点位置。

❸ 参照十字基准线，添加高兴状态下的五官。

❹ 接下来为嘴巴以及眼睛添加内部结构，将瞳孔部分绘制出来。

❺ 用黑线勾出外轮廓，为瞳仁添加底色，并且绘制出细节。

❻ 去掉辅助线，为眼睛添加高光，并将头部的其它细节与阴影部分画出来。

3.2.2 气质出众的千金小姐

古时把富贵人家的未婚女子称为"千金小姐"，现在时代发生了变化，千金小姐也多用来指有钱人家的未婚女孩。出身豪门的千金小姐，因为从小就受到良好的教育，显得非常有气质，看起来十分优雅。

千金小姐

一头卷曲的波浪形长发，眉毛上挑，上眼睑细长并且上扬，即使不笑，嘴角也流露出略带轻蔑的笑容。

千金小姐头部结构

眼睛较为狭长，眉毛位置较高，上下眼距不会太大。

千金小姐的正面、半侧面和侧面

正面

上眼睑较平，眼角细长向上，弧度不大。

半侧面

眼睛斜着看向一处，微微傲娇的笑容。

侧面

从侧面看，眉毛上挑，眼角处棱角较尖，睫毛细长。

高兴的表情

嘴巴紧闭，嘴角弧度向上，露出满意的微笑。

眉毛微微上扬，嘴角向上的骄傲的笑容。

轻蔑地大笑，眉毛的高低不同，显得任性轻浮。

愤怒的表情

有点不悦的神情，眉毛尾部扬起，嘴巴张开像是要调侃什么一样。

眉头紧皱，向眉心聚集，嘴巴呈向下的弧线。

愤怒的斥责表情，眼睛瞪大，瞳孔缩小，嘴巴呈弧状的梯形。

悲伤的表情

眉头紧皱下垮，嘴角向下。

流出眼泪，眼角微微向下，嘴巴呈波浪线。

眉头紧皱产生皱褶，嘴巴向下弯曲弧度大，紧咬下唇。

实例展示 Examples show

不同性格角色的表情展示

1 冷静诧异表情

2 傲娇生气表情

3 傲娇冷漠表情

4 天然呆开心表情

5 天然呆惊讶表情

6 活力开朗表情

7 活力兴奋表情

8 忧郁害羞表情

03.3 角色表情的夸张变形

在漫画中，人物的表情有时候会发生急剧的变形，以体现人物激烈的内心活动。下面，就让我们来学习人物表情的夸张变形。

技术专栏

表情的漫画式夸张

表情的漫画式夸张，通常表现在面部的五官变形上。现在，让我们来看看不同的表情下五官的不同变化吧。

高兴表情的变化

随着内心的喜悦程度，嘴巴的闭合程度也会发生变化。

微笑时嘴巴呈小半圆形，下唇弧度较小。

嘴角弧度变大，微笑程度增加。

大笑时，嘴巴的张合程度最大。

愤怒表情的变化

内心愤怒会先从急躁逐渐变为厌恶、反抗。

微微愤怒时，嘴巴呈O型。

愤怒程度变强，嘴巴因纵向拉伸而变大。

愤怒到最大程度，嘴巴呈方形。

悲伤表情的变化

内心悲伤会从最先开始的叹息，变为沮丧，失望，到最后的绝望剧痛。

眉毛呈八字形，眉心紧皱，嘴巴呈拉长椭圆形。

哀嚎的嘴型，呈圆形。

嘴巴呈扁长的方形，表现出失落与失望。

惊讶表情的变化

从开始的略微惊讶，发愣，大吃一惊，最后发展为震惊。

眉毛位置较高，弯弯的，嘴巴呈扁椭圆形。

惊讶程度变大，嘴巴横向拉伸。

惊讶到石化程度时，双眼呈圆圈状，嘴巴呈方形。

五官的夸张变形

眉眼的变形：

对某事吃惊的眼神。

对于某事或某人相当震惊，眼球缩小。

轻蔑，不屑的眼神。

看到金钱珠宝，或者美食时，眼睛闪烁着星光。

简化为心形

犯花痴的眼神，眼睛变成心形。

极度夸张的震惊，眼睛直接变成了白眼。

嘴巴的变形：

吃惊，或忍受疼痛时牙关紧咬。

愤怒咆哮时的嘴巴，杀人般的气势。

不屑，轻蔑，嘟着的嘴巴。

露出笑容时带着小虎牙的嘴，带有野性的可爱感觉。

夸张表情的画法

❶ 首先要做的是画出一个头部的大体结构。

❷ 接着开始在头部结构图上绘制草稿，将自己的想法初步勾画出来。

❸ 然后顺着草稿一边描线，一边修改不满意的地方。

❹ 最后线稿描画完成，加上一些阴影增加立体感。

3.3.1 高兴时的面部夸张表现

要夸张地体现角色高兴时的面部表情，可以把人物的眼睛弯曲成月牙形，嘴巴大张。

夸张的高兴

头部结构

眼睛和嘴巴形态夸张，在面部所占面积较大，嘴角离脸颊边线很近。

普通的高兴

普通的微笑

眼睛上下眼距变小，下眼睑弧度向上弯曲，嘴巴呈弧线，一条嘴角向上拉的。

夸张的微笑

普通的大笑

眼睛眯成一条弯弯的弧线，红晕加深，嘴角向上翘，看起来像猫咪的嘴巴。

夸张的大笑

3.3.2 哭泣时的面部夸张表现

夸张地表现哭泣表情时，除了表情之外，还可以把眼泪进行夸张变形，例如夸张为两根泪柱或是喷涌而出等等。嘴巴也可以夸张地朝下弯曲，体现出委屈的心情。

4.1.1 相同头身比的角色性别差异

相同的头身比下，男性角色和女性角色也存在着差异。男性的体型会相对壮硕，而女性则显得单薄。下面就让我们来看看相同头身比的角色的性别差异吧！

7头身女性

女性的身体比较起男性更为柔软，也不会有很突出的肌肉。而男性的阳刚则表现在身体的结实壮硕上。男性的身体有较强的线条感和更为明显突出的肌肉结构。

7头身男性

由于男性头部一般比较大，相同头身的男性比女性更高一点。男性体型特征也与女性不同。男性的体型是上宽下窄，而女性则是胸部和臀部宽，腰部窄。

男性角色和女性角色腰线的位置

女性的腰部很细，线条也很柔和。男性的腰部要粗壮些，也更为硬朗。男性的腰线要比女性的低些。

线条柔和

线条粗犷

女性的腰高

男性的腰低

特训练习

绘制可爱的6头身女孩

❶ 先确定头身比例，并根据头身比绘制出人物的关节图。

❷ 在关节图的基础上绘制出人物的大体动作。

❸ 通过人物的几何结构图绘制出人物的结构图。

❹ 在人物结构图的基础上绘制出人物的发型和五官。

❺ 进一步细化人物的造型草稿，绘制出人物的服装。

❻ 根据草稿，首先描绘出人物头部的轮廓，并细化瞳孔。

❼ 描绘出人物上半身的线条，并画出褶皱的细节。

❽ 绘制出下半身的线条，描出百褶裙的裙褶。

❾ 擦除草稿，6头身女孩的线稿就完成了。

❿ 绘制出人物的明暗对比，添加细节完善结构。

⓫ 丰富人物细节，绘制出角色的头发发质效果。

⓬ 表现出角色服装的颜色和材质效果，完成绘制。

4.2.5 6头身

6头身是现实中人物的基本头身比例，人物身体各部分比例适中，身材相对也比较匀称。

6头身人物

6头身人物的身体变化

标准型6头身　　变形6头身

头身比是一个起量化作用的辅助工具，方便我们确立标准的身体比例结构。但在绘画中，常常会用到不同的身体结构比例。所以如何灵活地绘制人物的身体变化很重要。

6头身人物的绘制步骤

❶ 首先，确定头身比并绘制出人物的结构图。

❷ 在结构图的基础上确定角色造型。

❸ 最后，添加细节完成绘制。

5.6.2 儿童

儿童时期通常指5岁到小学阶段，这时候人的手脚和身体都尚未成熟，男孩和女孩的身体并未发育，性别特征也没有体现出来。

儿童正面表现

儿童正面结构

儿童时期身体结构已经开始变化，躯干和四肢都变得比较长，关节可以适当表现，但不要画得太明显。

儿童侧面表现

儿童侧面结构

从侧面看，站姿要比婴儿时期挺拔一些，但是这时身体还没有开始发育，即使是女生胸部也不突出。

身体局部特点

颈肩的表现　手部的表现　腹部的表现

不同体型表现

男女身体对比

这个时期身体都已开始发育，而且男女的身体已经有了很明显的区别，女生的手腕更细一些

男生的肩膀要宽一些

少女的腰部比少年更细一些，看上去更柔软

女生的腿部也比男生更纤细一些

女生的双脚比男生更小一些，脚的宽度比较窄，因此看上去显得细长一些

少女体型

少年体型

06.2 角色的情绪动态表现

动作是人物情绪最直接的表达方式，根据不同的情绪，人物会做出不同的动作来表达情感。这一小节，我们一起来学习如何用动作表达情绪。

技术专栏

没有肢体语言与有肢体语言的情绪表达的差别

在绘制人物动作的时候，饱含情感的肢体表达和没有情绪的肢体表达有着很大的差别。让我们来看看两者的区别吧！

下面来具体分析两者的区别。

没有肢体语言和有肢体语言的差				
	头部	手臂	手部	腿部
没有肢体语言	头部正常，头发垂顺下来	手臂放松，自然垂下	双手放松，姿势自然	双腿自然分开
有肢体语言	头发飞扬，富有动感	手臂抬起，增加了欢快感	双手一起摆出了开心的手势	单腿离地抬起，显得很欢快

6.2.1 高兴时的身体动态

表现高兴的人物动态是漫画中最常见的，也是平时最常画到的肢体动态。

高兴的人物半身图

人物的肩膀向右上方倾斜，人物的脖子被下巴挡住了

人物的手臂举得更高了，人物高兴的心情十分明显

06

通过抬起双手和抬手的高度来表现角色高兴的程度，肢体语言的微妙变化常会带来不一样的效果。

人物裙摆的形状要根据人物的动作来画出变化，整个下摆呈喇叭状展开

高兴的人物全身图

跳跃动作表现人物高兴的心情

人物单脚离地，做出跳跃的姿势，高兴的情绪更加明显。

手臂抬起，配合腿部摆出跳跃的姿势。

6.2.2 受惊时的身体动态

人物在受到惊吓的时候会不自觉地做出震惊的肢体动作，或是整个身体都变得僵硬。现在让我们学习绘制受惊时人物的身体动态吧！

受惊的人物半身图

人物单手挡住胸口，似乎想要保护自己

人物双手护头，受惊的程度更加明显

通过双手抱头的动作来强调受惊的程度，使角色更具有感情色彩。

人物胸前飘带的方向与人物本身的运动方向相反，表现出了动感

人物单脚离地，似乎是被吓得跳起，受惊的程度被加强了

受惊的人物全身图

增加动作的幅度来提升受惊的程度

人物腿部抬得很高，使得人物做出了跳跃的动作，表现出被吓了一跳的感觉。

人物手臂抬得也很高，表现出少女想要保护头部的样子。

6.2.3 害羞时的身体动态

害羞时，人物的动作会下意识地内敛，整个身体显得拘束，配合面部腼腆的表情，使人怜爱。

害羞的人物半身图

把双手放在胸前的动作比仅靠表情表现害羞要更进一步，效果更好。

害羞的人物全身图

细节也能体现害羞情绪

害羞的时候，人物稳定而安静地站在地上。

人物的双手和身体贴合在一起，看上去十分拘谨。

6.2.4 紧张时的身体动态

绘制人物紧张时的身体动态，需要把握住身体紧绷的形态。在紧张的时候，人物通常会高度警觉，常因此做出不自然的动作来。

紧张的人物半身图

紧张时身体会比较僵硬，肩抬高和缩颈的动作可以表现这种效果，而双手握拳放于胸前的动作更好地突出了人物的情绪。

双眼看向前方，表现出紧张的状态

紧张的人物全身图

紧张的身体结构表现

紧张时人物的动作会比较僵硬，最常见的就是会缩颈耸肩。

6.2.5 气愤时的身体动态

人物在生气的时候，动作往往会显得很极端。例如叉开双腿、紧握拳头、肩膀高高耸起、头发也飞扬起来……这些都可以表现人物的气质。

生气的人物半身图

一般生气时我们会叉腰，而用力地把手僵持在身前则进一步表现了生气的程度。

生气的人物全身图

用符号体现愤怒

一些表象化的符号也能很好地表现生气的情绪。

6.2.6 哭泣时的身体动态

难过沮丧达到顶点的时候，人物会通过哭泣来发泄心中的情绪。而哭泣时的身体动态也多种多样。有蜷缩起来哭泣的动作，也有伸展身体嚎啕大哭的动作，要根据人物情绪的程度进行绘制。

哭泣的人物半身图

用双手擦拭眼泪，悲伤的感觉更加强烈了

用两只手擦眼泪永远比用一只手擦眼泪来的效果要强烈，这是最常见的哭泣动作。

肩膀耸起，双手挡住眼睛，做出痛哭的动作

下蹲的动作强调了人物的痛苦，让哭泣的动作更有感染力

哭泣的人物全身图

哭泣的姿势

双手同时擦拭泪水，哭泣的程度被加强了

擦拭泪水时，人物的手掌要微微攥成拳头，手指张开一点，用指关节擦去泪水

不同情绪状态下的身体动作

❶ 伤心的抱物动作

❷ 自信的叉腰动作

❸ 生气的抱臂动作

❹ 紧张的扶手动作

❺ 害羞的收紧手臂动作

❻ 激动的捧脸动作

❼ 虔诚的祈祷动作

❽ 生气的抱胸动作

07.1 古代服饰

古代服饰比现代服饰相对要复杂、华丽一些。各个国家和民族都有一些体现自己风格和韵味的传统服饰，本节就来看一看各具特色的古代服饰。

技术专栏

布料褶皱的种类和表现方法

褶皱的产生是由于人体做不同动作对衣服有拉伸、收缩、扭转等变化，也就是说褶皱的变化是随着人体的运动变化的。当然也有通过裁剪制造的人工褶皱，就是通常所说的衣服花边。下面来具体看看不同的褶皱种类。

由动作产生的褶皱

弯曲身体关节的时候，服装会连同动作一起发生形变从而产生各种褶皱，例如曲臂时会产生堆积和拉伸褶皱。这些褶皱常集中在我们的关节位置。不同的布料也会产生不同的褶皱，厚布料的褶皱通常会较大较少。

曲臂时，服装的布料会在手肘的位置产生挤压，从而在这个位置产生褶皱。这也是常见的褶皱表现之一。

抬手时，手臂和手肘会产生联动，从而使布料在肩部和手肘部位产生挤压和拉伸褶皱。这类褶皱也很常见。

在元朝，妇女梳髻，髻上插有发饰，耳垂挂有耳饰。身穿窄袖短襦，下穿曳地长裙，在腰的左侧还垂有一条绶带，带上打有一结。贵族妇女穿的袍子宽大而且长，走起路来很不方便，常常要两个婢女在后面帮她们拉着袍角。一般的平民妇女多穿黑色的袍子。

元朝女性服装的腰带会起到束腰的作用，同时也产生了挤压褶皱。绘制时要注意服装褶皱的表现。

汉服，即华夏衣冠，又称汉衣冠、汉装、华服，是中国汉族的传统服饰，从黄帝即位（约公元前2698年）至明末（公元17世纪中叶）这四千多年中，以华夏礼仪文化为中心，通过历代汉人王朝推崇周礼、象天法地而形成千年不变的礼仪衣冠体系。

汉服结构

卷云纹表现

汉服效果图

裹裙表现

长袍结构

宋朝的服装造型简洁，是中国历朝中比较朴实的一种。这与宋朝的世风相符。宋朝服装多为淡雅造型，男性为长袍，常佩戴发髻或帽子，女性多为长裙配以发钗。

东坡帽

东坡帽是宋朝特有的帽子。相传苏东坡平日喜爱戴这种帽子，众人效仿，后来就称其为东坡帽，是宋朝男性常戴的帽子。

布鞋

布鞋在中国有几百年的历史了，种类繁多。在宋朝，百姓日常穿布鞋。宋朝布鞋没有太多的纹饰，以简素著称。不同身份的人物会穿不同的鞋子。

长裤表现

长裤在宋朝很流行，有些女性也会穿长裤。长裤质地柔软，穿着舒适。

宋朝服装效果图

07.2 现代服饰

服饰的发展经历了一些较大的变化，出现了现代简约的设计。下面我们来看看现代服饰的种类和特点。

技术专栏

服饰的空间感表现

在画人物造型时，会给人物添加各种服饰，但是在画的时候要把握一个要点，那就是要考虑到服饰都是穿在人物身上的，拥有立体空间感。要表现好空间感，就要仔细揣摩袖口和褶皱的表现。

人物结构图

要画好一个角色的服饰，首先要画出角色的身体结构。

贴身服装

然后再根据需要在身体结构图的基础上添加衣服，贴身的短袖会比较靠近身体结构线，这是符合实际规律的。

外套

如果是外套，就要与身体结构线有一定距离，因为衣服有厚度，而且外套的质感较硬，不贴身，会被身体结构撑起来。

春夏季的休闲服相对贴身一些。在表现这类服装时要注意服装的厚度表现与褶皱表现，上衣褶皱的产生与身体的轮廓及动作有关。

春夏季的女性休闲服常配以短裙。短裙的材质多种多样，常用的主要是棉质牛仔布。

装饰性手镯可以更好地体现出角色的性格特点。我们在绘制服装时可以设计些与之搭配的饰品。

7.2.2 制服

制服是规定学生在学校统一穿着的服装。基本上每个学校都有自己的校服，校服体现了学生的特点及风貌。学生制服有许多种类，按季节分有夏装、春秋装和冬装。

女生制服

最常见的女生制服是水手服。无论春夏秋冬下身几乎都是穿裙子。女生裙子的长度一般不超过膝盖，下面搭配的短袜一般也不超过膝盖，百褶裙和泡泡袜是常见的搭配。

垫肩的表现

有的西装款式的校服会有垫肩结构。在绘制时要注意这些细节的表现。

百褶裙

百褶裙也有冬装和夏装之分。冬装的百褶裙会厚实些并且要长些。有的校服也会搭配其他裙子，但都会有人工制造的褶皱，在绘制时要注意这些褶皱的表现。

双腿分开的少女，站姿十分稳定，看起来比较强势

人物结构

百褶裙的下摆在膝盖以上

女生制服

服装结构